

JUEGOS PC / HARDWARE

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 / N° 3 | DICIEMBRE 07 | ARG $7.90

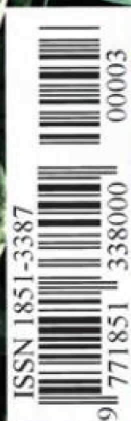
Uruguay $80
Chile $1400
Paraguay G 30.000

SORTEAMOS 10 JUEGOS DE PC

LA PC EXTREMA
ACTUALIZATE PARA JUGAR

BRÜTAL LEGENDS
DEL CREADOR DE FULL THROTTLE

FALLOUT 3
COMIENZAN LAS OBRAS EN EL RIACHUELO



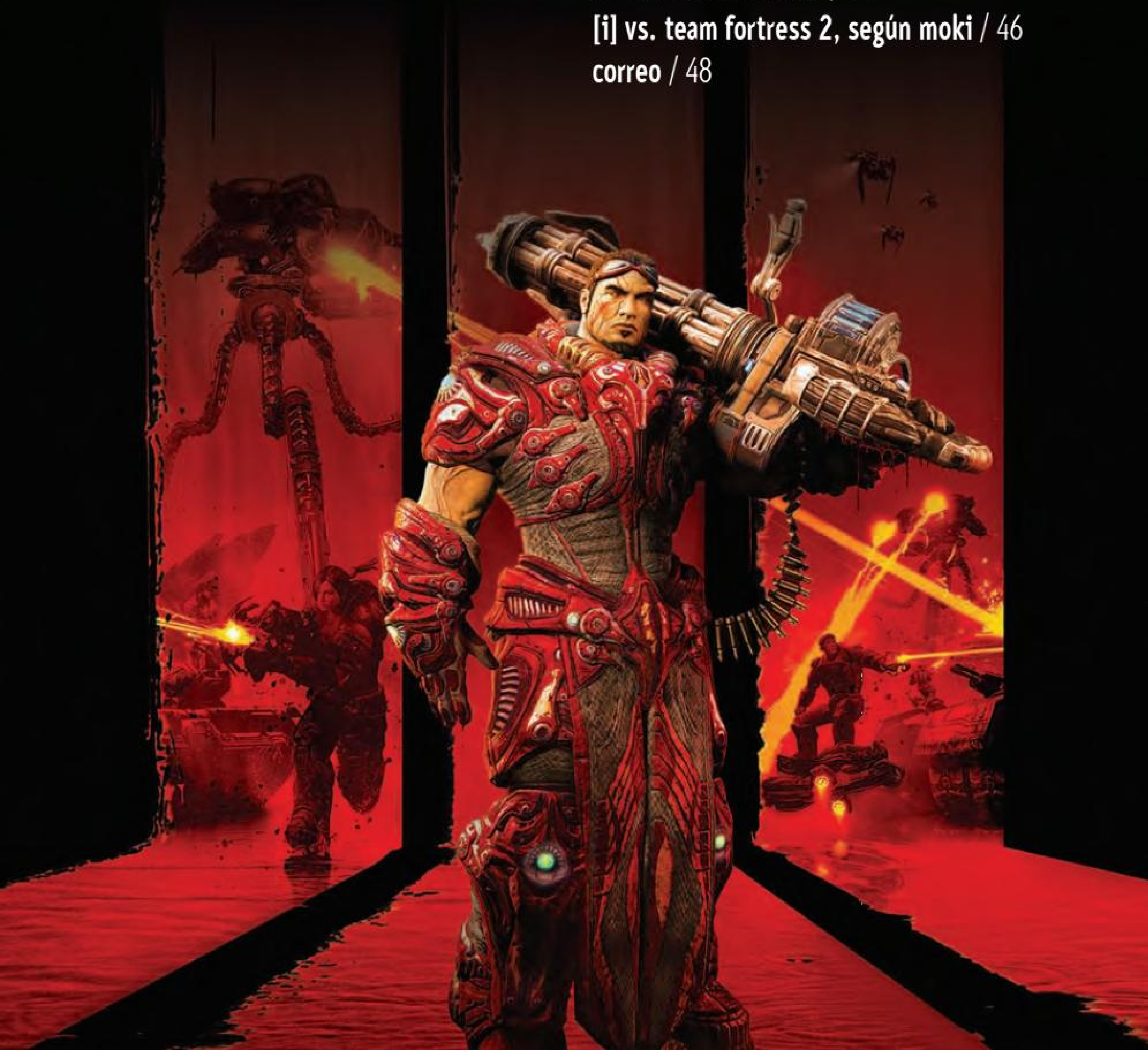
DOMUS EDITORA

CALL OF DUTY 4 | GEARS OF WAR | GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK | THE WITCHER | UNREAL TOURNAMENT 3
ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS 3 | AES 2007 | SAM & MAX: ICE STATION SANTA | ¡Y MUCHO MÁS!



A la memoria de Malvina y Pedro.

contenidos







18. FALLOUT 3



46. IRROMPIBLES VS. TEAM FORTRESS 2

ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS 3

Con cada número de [IRROMPIBLES] hacemos entrega gratis de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡No se la pierdan! Este mes: Historia, Game Design (Deportes I), GTA III, PS2, X360, Hitman y Cloud Strife.

¡GRACIAS!

Hace muchos años que hacemos revistas, pero nunca habíamos vivido esta experiencia. Legiones de lectores preguntando, recorriendo kioscos, publicando mensajes en nuestros foros, enviándonos e-mails... ¡Y todo eso, con nuestro primer número! Sólo podemos decirles que estamos agradecidos, y que tanta expectativa nos hace trabajar más fuerte aún para que todo salga bien.

Es por eso que estamos lanzando una edición extra en pocos días más. Los invitamos a probarla. Tiene información de interés para jugadores de PC y de consolas. ¡Y trae grandes sorpresas! Hay un concurso para ganar un mega-pack de 10 juegos de primera línea, un vistazo gráfico a lo mejor que viene en 2008, data sobre el nuevo juego de Los Cazafantasmas (¡va a estar terrible!), reviews poderosas (Need for Speed ProStreet, Rock Band, Mass Effect y otras) y muchas cosas más, como para que se vayan leyendo a la costa o a las montañas, como nosotros, que hoy ya estamos armando el Arbolito y haciendo las valijas. ¡Llegó la época feliz!

Agradecemos a todas las empresas que nos están apoyando en este comienzo, a nuestro súper querido foro [i], sin duda lo mejor que tenemos, y a todos nuestros lectores nuevos que se van sumando a la legión. Personalmente, agradezco, en forma especial –muy especial– a todos ustedes, a mi gente. Los amigos de toda una vida en la que trabajamos juntos, contra viento y marea: Max, Lisandro, Marcos, Fito, Fernando, Chris, Ariadna, Diego, Pedro; y a los que ya no están. También a los Irrompibles: Moki, Rolo, Fonsi, Pablo, Fedehb, Dioxido, Pierru, Mario, Afrodita... A ustedes, Gaucho y Adriana, por ponerle tantas ganas y onda a estas páginas a través de sus diseños locos. A todos los colaboradores de siempre, y a los recién llegados. A vos, Elba, por confiar. ¡Y a vos, mi amada vieja! Sólo vos podés entender hasta dónde llega mi gratitud. Sin vos sería imposible. Sin ustedes, mi querida gente, nada de esto estaría ocurriendo.

Buen año para todos.

-Dan

Argentina Electronic Show 2007

Lo que más nos gustó es lo del final



¡Qué bala!

Tenía que valer la pena. No lo decimos por haber tenido que sufrir el sauna que fue la línea D del subte a las tres de la tarde para llegar a Plaza Italia (estos son los placeres de Buenos Aires, mikos del resto del país), o por todavía tener pesadillas con el póster de Montecristo que estuvo en la expo del año pasado. La AES 2007 no nos decepcionó. Fue llamativa no sólo porque la gente respondió bien, sino también por las nuevas presencias.

Tal y como hicimos en la expo del año pasado, repetimos la frase que podría haber condicionado a toda la recorrida: "Que alguien nos diga dónde está el stand de Nint...". Y tuvimos que cortar la frase porque el stand de Nintendo tenía un cartel gigantesco. Una leve pasada nos reveló cuatro Wii funcionando a pleno, con unas cuantas más exhibidas en vidriera. Un corto interrogatorio a una belleza rubia que cumplía el rol de promotora nos reveló que la consola estaría llegando en diciembre, en vísperas de Navidad, y con un precio estimado de (agárrense) entre $2000 y $2500. Lamentablemente, la niña desconocía los precios de los juegos. Es extraño. Ya se puede conseguir la Wii en Wal-Mart por $3000, por lo que $500 menos es muy poco beneficio, si estamos hablando de traerla de manera oficial. En otras palabras, ¡debería estar mucho más barata!

Tras el cuestionario, fue decisión general el darles una probada a esas Wii. Ser testigos del Ferzzola's Wrath, después de haberse trompeado con Marcos en lo que fue una de las batallas pugilísticas más impactantes que se pudieron ver durante el día, fue una gran experiencia. Bah, en realidad Max estaba caliente porque había perdido al tenis con el autor de este artículo, y la ligó Marcos de rebote. Derrotas al margen, nos quedó la sensación de que los controles de la Wii son imprecisos. Tanto Max como Marcos lanzaron sesenta y tres veces más piñas de las que salieron en la pantalla; y no nos detectó el slice cuando nos quisimos hacer los guachos Nalbandian. La verdad es que la respuesta no es lo buena que debería ser, ¿correcto? Se sabe. Pero la gente igual estaba fascinada.

Los fabricantes de memorias tuvieron su lugar de honor. La gente de Super Talent, una marca ascendente dentro del mundo de los armadores, exhibió sus diferentes productos, principalmente módulos DDR2 y DDR3; pero una charla con uno de sus representantes reveló que aún se están produciendo memorias DDR, aunque parecen estar



desfasándose con respecto a sus hermanas mayores. Las otras dos marcas que trajeron todo su repertorio fueron SanDisk y Kingston, que exhibieron todo tipo de módulos especiales para celulares y agendas electrónicas. ¡Pero eso no fue lo único que trajeron! La bomba la tiró SanDisk al poner a una impactante Pamela David vestida de negro sacándose fotos con quien lo solicitara. Como debía ser, un irrompible debía retratarse con Pame, y allí se ubicó estratégicamente el General Fonsi para defender el rancho. Por el lado de Kingston, los hinchas de Boca estuvieron de parabienes, con Martin Palermo también sacándose fotos y firmando un par de camisetas y pelotas, que fueron sorteadas cerca del cierre de esa jornada.

Además de memorias, celulares y lindos gadgets, tanto Sanyo como Samsung demostraron que la tecnología puede alcanzar cosas tan molestas como tener que lavarse los calzoncillos o calentar un cacho de pizza, mostrando diferentes modelos de microondas y lavarropas, algunos de ellos sacados de algún episodio de Los Supersónicos. Y en cuanto a la presencia irrompible, los visitantes nos pudieron ver ubicados en torno al gran stand de la gente de +LagFiles, por gentileza de esos mikos. Allí estuvo Rolo, un verdadero James Bond –pero sin el martini–, sentado en el sofá hojeando uno de los ejemplares de muestra de nuestro número dos. Otra cosa para destacar del stand de +LagFiles fue que tenían una PlayStation 3 (probablemente la única de TODA la expo), y, quienes tuvieron paciencia suficiente, pudieron toquetear un rato a Nariko en el Heavenly Sword. Además, los rockeros estuvieron a full con un par de Xbox 360, dándoles maza al Guitar Hero III y al espectacular Rock Band.

Al cierre, en el mismo lugar, se produjo un nuevo encuentro pugilístico por medio de Fight Night Round 3, esta vez entre un potente y ágil Moki y un senil y desfigurado Rolo. Fue como ver Rocky XXIII. Patético.

Toda fiesta tiene su papelón, y la AES no fue la excepción. Eso sí, no se emborrachó nadie ni entró un loco con un megáfono, sino que el papelón lo hicieron las empresas que estuvieron ausentes. Con una gota de dolor, la medalla de bronce se la tenemos que dar a Intel. Más allá de su patrocinio a la pasada EVA 07 y de la máquina que tenían exhibida ahí (¿P35? ¿X38? ¿Micros de núcleo Penryn?); en esta, bien, gracias. La medalla de plata –aunque hizo suficiente mérito como para quedarse con el oro– va para Microsoft, que sigue sin traernos la Xbox 360. Y el gran, brillante, esplendoroso oro de la discordia se lo lleva nada menos que Sony. En la AES pasada, más que exhibir, parecía que se dedicaban a vender cámaras de fotos. En esta ocasión ni siquiera aparecieron. Es una lástima. Al menos, Pioneer estaba pasando una demo Blu-ray (que, por cierto, se ve impresionante).

En conclusión, la AES de este año ha superado en buen grado a su predecesora. Más allá de los faltazos mencionados, hubo buena variedad de artículos; aunque, salvo algunos contados con los dedos, la mayoría ya se puede conseguir en el mercado local. De más está decirlo, la expo se la robó Nintendo, con sus cuatro Wii y la gente revoleando los brazos para todas partes. Pamela y Martin tuvieron su momento de exclusividad. También las dos abuelas que se sacudían con Halo 3 en el stand de Samsung, frente a una inmensa tele de 50". Esperamos con un poquito más de fe la expo del año que viene, a ver si sigue mejorando.

Habrán notado que, salvo la niña de Nintendo, casi no hay mención sobre las promotoras. No queremos que se hagan mala sangre, por lo que resumiremos en sólo tres palabras: estaban todas buenísimas.

Lisandro Pardo | Espectro

X-Strike Studios

¡Sábados de súper acción!









¿Ven? Esto es lo que pasa cuando un grupo de gamers atorrantes se junta en una misma habitación con una cámara digital. ¡Nace un estudio de cine independiente! X-Strike Studios es uno de esos. Parido en los delirios febriles de una noche de crack, X-Strike junta a varios apasionados de los fichines y las películas por igual. El estudio se especializa en hacer largometrajes de juegos populares y en pensar nombres que identifiquen sus películas pero que los libren de juicios.

Pero ojo, eh, estos muchachos no son improvisados. Muchos de ellos ya tenían algo de experiencia en esto de transformar fantasías en celuloide. Tim Ekkebus, por ejemplo, es el más preparado de la pandilla. Ya había colaborado en películas como Anal Paprika 3: Menage-A-Death y Filthy McNasty (dos con minas desnudas que matan demonios/zombis). Y no, no es joda.

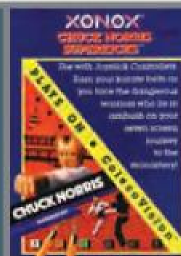
La primera película de la productora fue River City Rumble (una parodia de River City Ransom). Y, la verdad, les quedó... ehmmmm... bastante... ¿bien? Con cero pesos de presupuesto, los pibes se las ingeniaron para hacer un hilarante homenaje al clásico de NES. River City Rumble fue su camino al estrellato. Las 10 personas que la vimos aplaudimos los esfuerzos de estos pioneros, que enfrentaban a Hollywood en un mano a mano inédito. Los dos e-mails de felicitaciones que recibieron era lo que necesitaban para continuar su cruzada. Y así fueron sacando filme tras filme. Silent Horror (peli de horror a lo Silent Hill, con enfermeras muertas incluidas), Low Budget Espionage – Project Snake (el Solid Snake del subdesarrollo) y P.Rappa's Nth Mile Dilemma: A Ghetto-Tastic Rap-Venture (spoof del dudoso clásico de PSX, Parappa the Rapper). Actualmente se encuentra en preproducción la comedia de survival horror-acción (sí, ese es el género) Resident Horror, secuela de Silent Horror con zombis.

La verdad, a nosotros nos encanta el cine basura... pero recomendarle cualquiera de estas películas a los lectores de esta prestigiosa revista, sería el equivalente a firmar una carta de suicidio profesional. Así que no nos hagan caso. No pasen, bajo ningún punto de vista, por el sitio oficial (www.x-strikestudios.com), ni mucho menos descarguen la sit-com de fichines Off-Campus, otra de las producciones de este estudio. Están avisados. Después no jodan.

Maximiliano Ferzzola | MadMax

Data inútil

Chuck Norris Superkicks





Uno imaginaría que una celebridad del cine de acción de los 80 como Chuck Norris está condenado a tener un videojuego que le haga honor a su nombre. Pero no. El único juego con Chuck Norris como estrella es Chuck Norris Superkicks. ¿Ven ese puntito blanco en el medio de todo ese verde? Ese es Chuck. Si tocabas el pasto, morías. Si tocabas un tronco, morías. Superkicks estuvo disponible para Coleco Vision y Atari 2600 y fue más malo que el juego de ET... y con eso lo decimos todo.

Netzatia

Si la calle está dura... el espacio es tu oportunidad



En Netzatia, el espacio es tu oportunidad; el espacio sideral, repleto de planetas que explorar en busca de recursos minerales y acuerdos comerciales, junto a astronaves de guerra, piratas que atacan flotas cargueras, alianzas, traiciones y más. Netzatia es un proyecto argentino que se encuentra en Beta abierta desde hace muy poco, luego de un año de desarrollo, y existe en ese otro espacio de oportunidades llamado Web.

Se trata de un proyecto que busca explorar las posibilidades de Internet como plataforma de juego. Esto significa que no requiere otra tecnología más que un navegador como Internet Explorer o Firefox, y además es gratis. Los jugadores se conectan al sitio, crean una identidad y comienzan a forjar su imperio galáctico. Es un juego de estrategia comercial con combate y varios elementos muy interesantes. Aunque continúa en desarrollo, sus principales características están activas y ya es perfectamente jugable en **www.netzatia.com**. ¡Prueben!

Una de las características más llamativas es la calidad de los gráficos y animaciones que muestra a medida que se despliega la estrategia del juego. El gameplay obliga a jugar a largo plazo. Por ejemplo, enviar ataque a un sistema estelar cercano puede tomar horas de tiempo real. Aunque enviar una nave exploradora tarda menos de un minuto en cumplir su misión. Es decir, uno ejecuta todas las acciones posibles, envía sondas, explota recursos, desarrolla tecnologías nuevas y se retira para volver cuando ya todo está ejecutado, y así continuar avanzando.



De acuerdo con la gente de Netzatia, el objetivo es priorizar la calidad de juego por sobre la cantidad de horas que los jugadores deben invertir para progresar.

Se controlan naves nodrizas que viajan de un planeta a otro extrayendo recursos y ocupando posiciones estratégicas. Se pueden crear flotas para atacar otras nodrizas, proteger las propias flotas comerciales o saquear nodrizas y flotas de otros usuarios. Es posible tener hasta seis nodrizas, cada una de ellas con una funcionalidad completamente distinta; hay extractoras de minerales, de combate, para intercepción, etc. Lo que construimos permite especializarse en un modo de juego u otro. Se puede ser más productivo o tener un perfil más bélico.

La galaxia está dividida en sectores, y cada uno de ellos tiene un Centro de Comercio en donde los precios de los minerales fluctúan de acuerdo a la actividad de los usuarios de ese sector. Es posible hacer una buena diferencia posicionando las nodrizas en distintos sectores para aprovechar al máximo las diferencias de precios, aunque se debe estar atento a los posibles ataques de los otros usuarios cuando trasladamos recursos.

Pertenecer a una alianza es una de las cosas más importantes, ya que sin ellas las cosas pueden ponerse muy difíciles. Una alianza organizada asegura corredores para las flotas comerciales desde un centro de comercio a otro. ¡Fundamental para mantener a salvo nuestros preciosos minerales!

Habrá que formar una gran Alianza Irrompible y dominar la galaxia.

• [IRROMPIBLES] ¡EDICIÓN EXTRAAAAAA!



¡Sí! Para festejar el fin de año y nuestro regreso a las pistas del fichín, junto a este número de la revista lanzamos también una edición Extra de 64 páginas repletas de la mejor info y con un informe revelador: ¿Cuál es el precio de cada sistema de videojuegos? ¿Qué conviene comprar? ¿Es un mito que las consolas son más económicas que una PC?

Además, un avance gráfico de lo que llega en 2008, los mejores juegos de cada sistema next-gen, NFS ProStreet, Assassin's Creed, Rock Band, Mass Effect y la versión de Rolo de Irrompibles vs. Team Fortress 2, entre muchas otras cosas.

• [IRROMPIBLES.COM.AR]

Este mes decidimos expandir nuestros foros para abrir espacios de comunicación más variados, algo que nos venían pidiendo varios miembros y visitantes del sitio.

Y esto es sólo el principio de una serie de cambios que seguramente les va a gustar. Los invitamos a ingresar para formar parte de la Comunidad de Irrompibles.

En nuestros foros encontrarán una enorme cantidad de amigos, temas de interés para gamers y adictos al entretenimiento en general, y alguna que otra sorpresita.

Allí también pueden dejarnos sus comentarios sobre la revista.

¡No dejen de visitarnos!



Tremulous

¿El mejor juego GPL?

Tremulous ostenta actualmente el galardón de "Mejor juego de Software Libre", según la comunidad. Es un FPS (acción con armas de fuego en primera persona) entre humanos y aliens que utiliza el motor libre de Quake III Arena (con muchas modificaciones que lo hacen ver más lindo =)). Está pensado para encuentros en red o en línea, aunque también permite jugar en solitario destrozando bots a lo loco.

¿Por qué Tremulous se destaca del resto? Básicamente, porque innova en un género donde no hay mucha creatividad. Para tener éxito en Tremulous debe haber un equilibrio entre constructores y soldados. Los constructores pueden crear torretas y armar bases para que los soldados las utilicen como defensa.

Por el lado de los aliens, las madres ponen huevos (aburridoooo), mientras que, a medida que ganamos puntos y experiencia, podemos evolucionar en bichos más mortíferos.

Las habilidades de los aliens son muchas: tirar ácidos y caminar por los techos, por ejemplo; en cambio, los marines tienen las armas clásicas: escopetas, lanzagranadas y lanzacohetes. Tremulous es una hermosura que no deben dejar de disfrutar.

[i] Franco Rivero | Fran

¡A descargar!

Tremulous está disponible en versiones Windows y Linux. Es gratis y funciona perfectamente en máquinas compradas hace cuatro o cinco años. www.tremulous.net

Depths of Peril

La evolución de los RPG







En Depths of Peril jugamos como el líder de una de las tantas facciones que habitan una ciudad de bárbaros. A simple vista, parece un clon en 3D de Diablo II. Pero no se engañen. La dinámica es completamente diferente. Por ejemplo, y como en todo RPG que se precie, existen infinidad de quests para completar. La diferencia aquí es que las quests son tomadas por todas las facciones del juego (controladas por la Inteligencia Artificial). La facción que complete un quest dado antes que las otras, no sólo gana experiencia o ítems, sino también influencia para su facción.

Las facciones juegan un papel importantísimo dentro de Depths of Peril. Entre ellas pueden atacarse, aliarse, negociar y llegar a acuerdos diplomáticos, entre otras cosas. El objetivo del juego no sólo es avanzar por una historia, sino también tener la facción más poderosa, que sea la única en pie para gobernar la ciudad. Esta dinámica logra que el juego sea totalmente libre, para nada lineal, y que tenga un inusitado componente social y competitivo. Una mezcla perfecta entre Diablo II y Civilization.

Depths of Peril, además, está lleno de eventos librados al azar, como alianzas entre monstruos que atacan la ciudad y demonios que emergen del infierno para despachar a los bárbaros.

Un juego independiente para los roleros duros, de esos que creen haber visto todo, que además ofrece infinidad de opciones de configuración de la aventura para que ninguna partida sea igual a otra. Rejugabilidad y diversión garantizada. Pueden descargar la demo desde www.soldak.com

Maximiliano Ferzzola | MadMax

El juego más jodido del Universo

De juegos difíciles está lleno. Pero, como este, ninguno. Este es INVENCIBLE. Y no por difícil, sino porque adivina las acciones de los jugadores antes de que puedan realizarlas. Los responsables son dos desvelados investigadores de la Universidad Tecnológica de Budapest. Usando sensores biométricos y conductores sensibles a la piel, el juego invencible puede anticiparse a las acciones midiendo las bioseñales del jugador.

Nostalgia de Monkey Island

- ¡Aventura salvaje de PC al estilo clásico!
- Historia llena de alusiones y referencias a películas, personajes y fichines famosos.
- Diálogo con más de 40 personajes.
- Varios niveles de dificultad para acomodar el gameplay a todos los gustos.
- Dos personajes jugables: Jack y Amanda.
- Una variedad de escenarios: Londres, el Océano, Ciudad del Cabo y la Isla Tooth.
- Todo en 3D, pero con el viejo sabor.

JACK KEANE

Europa nunca se olvidó de las aventuras gráficas, y mucho menos Alemania. Deck 13 es uno de los estudios más renombrados de por allá, y este fin de año lanzan un éxito por acá. Jack Keane es una aventura gráfica de Point-and-Click a la vieja usanza, pero con suficiente acción como para alegrar a las recién llegados al mundo de los videojuegos, que son cada día más.

Imposible no recordar los gloriosos días, cuando éramos aprendices de piratas junto a Guybrush Threepwood. En este caso, es un héroe por accidente, Jack. La aventura comienza cuando el Doctor T viaja a Tooth Island, donde está la plantación de té más grande de la costa india, con la misión de garantizar la producción para la Corona británica. ¡Pero el diabólico doctor prepara otros planes! Expulsado de la Sociedad Real, tiene la sangre en el ojo y ¡planea monopolizar la producción para poner de rodillas al Imperio y reclamar venganza!

Preocupadísima, la Reina envía a su mejor agente para evitar una catástrofe para los ingleses peor que la muerte: ¡el desabastecimiento de té! Ahí entra en juego el Capitán Jack, que viene de unos problemillas y necesita rajarse de Londres cuanto antes. Le encargan llevar en secreto al agente británico, pero las cosas se complican cuando el barco encalla y Jack descubre que el agente es un marmota: acaba de ser devorado por un monstruo de la jungla.

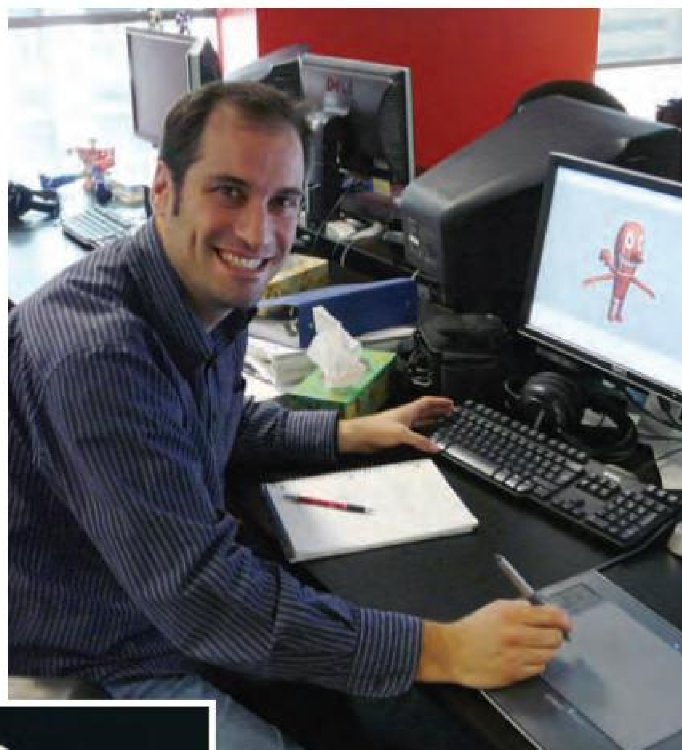
Perdido, Jack deambula por la isla, que, para su sorpresa, le trae recuerdos cada vez más vívidos de la infancia. Mientras tanto, el doctor descubre su presencia y decide que es una gran amenaza para sus nuevas plantas carnívoras. Acto seguido, entra en escena Amanda, una cazadora de recompensas (muy parecida a Elaine Marley, ejem, pero rubia) que ama los explosivos, las armas y el trasero de Jack. Suponemos que caerá enamorada en brazos de nuestro héroe... ¡ojalá!



Pablo Toscano
Animando Ubisoft Québec

Visita a la Argentina

Convocados por Image Campus, el pasado 14 de noviembre, en la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica, tuvimos la oportunidad de conocer y charlar con este argentino que hizo el largo camino. Pablo se ocupa del departamento de animación de uno de los estudios que tiene Ubisoft en Canadá, además de dar clases de animación 3D en Collége Bart.



Antes, Pablo había estado trabajando en el portal El Sitio y había sido instructor de AutoCAD en el Grupo Telefónica y en el Instituto Madero. Pero, com o muchos argentinos, emigró durante la crisis de 2001; claro que con una idea clavada en la peluca: dedicarse a la industria de los juegos. La llegada a Canadá fue dura, como suele pasarle a todo el que se va de la patria del dulce de leche; sin embargo, gracias a su tenacidad, talento y a una pizca de suerte, pronto estuvo trabajando en un estudio recién formado, participando en sus primeros desarrollos profesionales. Allí pasó un tiempo hasta dar el gran salto y caer sobre la gigantesca compañía francesa, en Québec.



La charla, muy afable, nos llevó a los presentes –en su mayoría alumnos y profesores de Image Campus, donde Pablo obtuvo una certificación en animación digital– a través de los pasos que sigue un equipo de producción de videojuegos dentro de Ubisoft. En síntesis: a través de la visión del game designer, del largo pero fundamental proceso de pre-producción, y de las etapas subsiguientes por las que un proyecto de videojuego profesional toma forma definitiva.

Sin duda, la estructura de trabajo y organización de una empresa de la envergadura de Ubisoft –hoy una de las mayores en el mundo– es tan rigurosa como imprescindible para cumplir los milestones y deadlines de las millonarias producciones actuales. Pablo trabajó en títulos como Splinter Cell: Double Agent y Rainbow Six: Critical Hour para Xbox, entre varios otros. Y, al regresar a Canadá –estaba de vacaciones, visitando a su familia en el sur–, estará involucrado con su equipo en un juego de primera línea, que por supuesto no nos pudo revelar por cuestiones de confidencialidad, y nosotros hicimos que no sabemos.

Más allá de lo estrictamente técnico y anecdótico de la charla –le preguntamos, por ejemplo, si conoce personalmente a la productora de Assassin's Creed, Jade Raymond, de quien estamos enamorados (no), y si era verdad lo de las fiestas desenfrenadas de Ubisoft cuando terminan de hacer un fichín (sí)–, lo más valioso que nos dejó Pablo Toscano es la certeza de que se puede llegar lejos en la profesión. También nos dejó lapiceras y unos yo-yos con el logotipo de Ubisoft. Pablo lanzaba a la concurrencia los yo-yos, uno de los cuales impactó dolorosamente en la frente del autor de este artículo.

Los argentinos tenemos graves defectos, casi tantos que sería largo nombrarlos todos, pero trabajamos como burros y nos aprestamos a solucionar cualquier problema en base al ingenio y la curiosidad. "Es muy común –dice Pablo– que un canadiense, cuando algo no funciona, simplemente se paralice; en cambio, nosotros nos pasamos horas tal vez, pero lo arreglamos, y eso es muy preciado allá afuera".

BRÜTAL LEGEND

Metalero, nórdico y con Schafer como game designer

Imaginen que un portal los arroja a la Era del Metal para que dirijan hordas de melenudos encuerados, dominatrices demoníacas y engendros infernales. ¡Todos ellos prestos a matar o morir frente a los desertores del Heavy! Eso es Brütal Legend, un juego de acción en tercera persona, en el que un rodie llamado Eddie Riggs –equipado con un hacha, una guitarra y un auto con motor V8– se alzará en una victoria épica al ritmo de bandas como Motörhead y Judas Priest. ¡Todo con un tinte surrealista y bizarro inspirado en la mitología nórdica!

Si aún no sufren un ataque de epilepsia, resta decir: Tim Schafer. No hace falta aclarar, pero lo tenemos que hacer; nos gusta decirlo, necesitamos decirlo: Monkey Island (1 y 2), Grim Fandango, Full Throttle, Day of the Tentacle y el fantástico Psychonauts. El cocktail es perfecto: ¡Un rodie del Heavy Metal con la voz de Jack Black, con la genialidad de Double Fine y el humor de Tim Schafer, en un juego metalero que involucra un hacha descomunal y vasallos! Orgasmo total. Ah, y viene con opción multiplayer. ¡PLOP!

"¿Cómo podés no hacer un juego sobre un tipo con un hacha y una guitarra manejando un fierro tuneado?", le dice Schafer a Gamasutra. Y nos alegra que fuera Schafer quien tomara la posta en este juego descrito por Double Fine como "la más perfecta y épica fábula de música increíble, guerra apocalíptica y acción brutal guiada por acordes sagrados y tambores benditos". ¿A quién no le hormiguean las manos?

Con total libertad de desplazamiento en un mundo abierto, nos adentraremos en una dimensión que mezcla el Heavy Metal con los dioses nórdicos. Un Valhalla donde se excavan motores V8 como si fueran minerales, los árboles de cromo se brotan de tubos de escape y neumáticos en vez de hojas, y los campos desbordan de hachas y espadas clavadas en el suelo.

A lo largo del juego, podremos disfrutar de canciones originales de Zakk Wylde, Tim Skold, Wolfmother, Judas Priest, Black Sabbath, Killenstein y Candlemass. Y, como si no fuera suficiente metal, las voces de los personajes estarán encarnadas por Jack Black (Eddie Riggs), Lemmy Kilmister de Motörhead (Kill Master), Rod Halford de Judas Priest (General Lionwhyte) y Ronnie James Dio.

Brütal Legend verá la luz a principios de noviembre de 2008 para PS3, Xbox 360 y, con suerte, para PC.

Constanza Villanueva | Connie



PREVIEW

Editor: Sierra / **Desarrollador:** Double Fine
Género: Acción (¡Rocanrol!)
Lanzamiento: 2008
Web oficial: www.brutallegendgame.com
Plataformas: Xbox 360 / PlayStation 3 / PC

La historia del rodie, su cinturón maldito y el mundo del Metal

Al principio gobernaban los grandes titanes del Metal. Tan profundo fue su poder, que trascendieron las esferas y la tierra mítica del Rock & Roll quedó indefensa. Sumiendo a sus habitantes en oscuros misterios, los humanos fueron esclavizados por seres del averno. Pero su destino no era perecer en el silencio; el elegido, con un oscuro secreto en su sangre, despertaría a la bestia que dormía en su cintura y, desde el templo de Ormagöden, surgiría una rebelión.

Con su sabiduría interpretaría las reliquias abandonadas, obrando los poderes retumbantes de la lectura jeroglífica y enseñando a los esclavos a recuperar el poder perdido. Y así se iniciará el más destructivo y delirante tour musical que jamás haya existido.

BRÜTAL LEGEND









Citando a Schafer

"El Metal, igual que la fantasía, la ciencia-ficción y los videojuegos, dice: 'Hay mundos ahí afuera que ni podés comenzar a imaginar'. Y uno de esos mundos es exactamente lo que estamos construyendo en Brütal Legend. (...) ¡Un videojuego metalero! '¿Por qué no son todos los juegos así?', me pregunté. Y creo que es porque los distribuidores temen la Leyenda del Metal. Te sorprendería saber cómo muchos distribuidores nos pidieron cambiar la música por algo más inocuo. Pero nuestros amigos de Sierra abrazaron este juego como una mamá oso abrazando a su cachorro. Y cuando el cachorro tuvo hambre, mamá oso sacó un salmón para nosotros, llamado Jack Black, y era delicioso. Después de comer el salmón, el bebé oso dijo: 'El salmón estuvo perfecto, pero ahora quisiera algo dulce. Tal vez un chocolate'. Y la mamá oso sacó de la corriente a Lemmy Kilmister, de Motörhead. Y cuando el bebé oso dijo: 'Y ahora quisiera un expresso', la mamá oso sacó a Rob Halford, de Judas Priest. 'Oh, eso estuvo muy rico –dijo el bebé oso–, pero ahora quisiera algo de Ronnie James Dio'. Y la mamá oso fue al bosque a cazar. Acechó su presa por días hasta alcanzarla y sacarle las tripas. Comió sus vísceras, comió todo excepto por su corazón, y le llevó el corazón al bebé oso y le dijo: 'Aquí tienes. Esto es James Dio'. Después, mamá oso hizo muchas cosas más, cosas increíbles, cosas innombrables. Y el cachorro fue feliz. Pero el cachorro no puede contarte qué eran esas cosas, porque son secretas, y porque los osos no pueden hablar inglés". – Tim Schafer



Tenacious D

Mezclemos historias de proezas sexuales con un poco de comedia satírica, algo de vulgaridad, cannabis y mucho rock, y quizás podamos parecernos un poco a Tenacious D. Este dúo está compuesto por los actores/músicos Kyle Gass y Jack Black, quienes dan vida al rock más hilarante que se pueda imaginar. En su carrera musical han lanzado dos discos y filmado una película, que es una representación ficticia de los principios de la banda y su camino al estrellato: Tenacious D in The Pick of Destiny. Además de TENER que escuchar los temas de este dúo, TIENEN que ver esta película. Un musical de rock lleno de homenajes que emplea la palabra "fuck" 106 veces y utiliza técnicas como la "cock-push-up" (extremadamente efectiva para activar un interruptor protegido por láser parando el pito).

La trama envuelve la búsqueda de la Púa del Destino (según la leyenda, es un trozo de diente del mismísimo Satanás que ha llevado a la fama a los más grandes exponentes del rock) y el evento que valió de inspiración para el primer single de la banda: "Tribute", que describe cómo Tenacious D logró componer la mejor canción del mundo para derrotar al Diablo. Lástima que no la puedan recordar...

BRÜTAL LEGEND

Sam & Max
Ice Station Santa

Arrancó la segunda temporada





¿Por qué? ¿Por qué ya nadie se dedica a desarrollar esas maravillosas historias que nos hacían revolcarnos de la risa? Esas que nos permitían maldades tales como secuestrar hamsters ajenos, meter huevos en el microondas de un avión o cerrar tuercas con la cola de un mono hipnotizado. Juegos que también nos hacían ejercitar la media neurona que nos quedaba en funcionamiento. Ese género, al que todos conocemos como aventuras gráficas, está en coma siete –mal que nos pese– y, si no pasó a mejor vida aún, es gracias a contadísimos casos, como el de Rasguños, de los argentinos de Nucleosys o, como vimos más atrás en este número, Jack Keane.



El caso que nos ocupa es el de la gente de Telltale, que vuelve al ruedo con el primer episodio de la segunda temporada de Sam & Max, Ice Station Santa. Gags para el infarto, nuevos lugares que explorar, minigames alucinantes, voces soberbias... La nueva aventura del perro y el conejito terrible tiene todo lo bueno de entregas pasadas y muchas mejoras que esperamos se sigan viendo en los episodios venideros. La historia, repleta de referencias, comienza con nuestros héroes en su bulín/oficina de siempre. Los problemas no se hacen esperar: un robot gigante empieza a sacudir mal nuestro lugar de trabajo. Diálogos van, puzzles vienen (ni extremadamente difíciles ni pavotes), terminamos descubriendo que nuestro nuevo enemigo procede directo de la fábrica de Santa Claus (alias Papá Noel), en el Polo Norte. Y hacia allá partimos, para ver qué se le cruzó por la testa al viejo de los juguetes. Allí nos encontramos con un par de caras conocidas, un Santa parapetado y armado con una ametralladora, juguetes bizarros y situaciones muy graciosas. Entre tantas AK-47, explosivos C3 y lanzamisiles vistos en estos últimos años, caímos en la cuenta del tiempo que hacía que no nos reíamos frente a la PC. ¡Desde que había terminado la primera temporada!

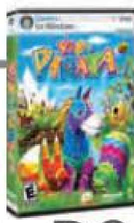
Duele decirlo, pero vivimos en un tiempo en que los juegos que no son FPS, que no tienen modo multiplayer online y que no nos obligan a cambiar la máquina –a causa de requisitos bochornosos– son considerados por muchos como productos salidos de algún portal espacio-temporal. ¡Groso error! Ice Station Santa es un juego sumamente recomendable, de requerimientos ínfimos, capaz de entretenerlos y hacerlos pensar por un par de horas (recordemos que no se trata de una aventura completa, sino de un episodio) y, tal vez lo más importante, hacerlos reír. "El tiempo que uno ríe es tiempo que pasa con los dioses", dice un viejo proverbio asiático. Por muy pocos mangos, y tratándose de una perlita como esta, eso no está tan mal, ¿no?

Ice Station Santa, así como los seis episodios de la primera temporada, se pueden comprar en www.telltalegames.com por sólo US$ 8,95 cada uno. Créannos, valen cada centavo.

[i] Rodolfo Laborde | Fito



Viva Piñata



Habrá que prestarle la PC a esos horribles niñitos

Nos íbamos de vacaciones cuando Microsoft anunció sus lanzamientos de diciembre. Entre varias piezas de hardware –de la que más adelante tendremos noticias– hubo también tres juegos con el sello Game for Windows. Uno era Gears of War (pág. 28), otro Halo 2 (Edición Extra, pág. 44), títulos que la empresa gentilmente nos hizo llegar; y un tercero que podría ser de interés para quienes tienen hijos que juegan con la PC y buscan regalarles un juego simpático, para pensar y sin las habituales dosis de violencia.

El juego es Viva Piñata, un simulador de vida virtual, donde el objetivo es cuidar de un jardín para atraer a más de 70 especies de... sí, de piñatas. Las piñatas están vivas –no hay que golpearlas para buscar caramelos–, son como animalitos de múltiples y vibrantes colores, y llegan cuando ven que nuestro jardín es atractivo y tiene lo que ellas necesitan. Si les gusta, se quedan y se reproducen.

Es un juego visualmente precioso, pero ojo: Requiere una PC moderna para disfrutarlo en todo su esplendor y, como nosotros ya lo probamos cuando salió para Xbox 360, podemos asegurarles que un grande también se puede divertir un buen rato, tratando de que los imaginativos bichitos hagan el amor cochino y el jardín se llene de nuevo amigos.



FALLOUT 3®





"En 2077, la tormenta de la guerra sopla de vuelta. En dos breves horas, la mayor parte del planeta ha sido reducida a cenizas. Y, de los despojos de la devastación nuclear, una nueva civilización lucha por emerger. Son los pocos que consiguieron llegar a la seguridad relativa de las Bóvedas bajo tierra."

Fallout, 1997.


CAUTION

Niño de la Bóveda. La seguridad de las paredes de metal reforzado es lo único que conoce. El sol es algo de lo que sólo ha escuchado hablar a los más viejos, cuando lo recuerdan con nostalgia. Nunca ha sentido el aroma a pino en el aire, y nunca lo hará. Lo único que percibe es el olor del desinfectante. El susurro de las máquinas; ecos. La Bóveda 101 es el único hogar que tiene. No le importa mucho; aquel es su mundo. Su horizonte es el brillo del metal, y su vida es la rutina impuesta por ley. Sabe que existe, allí afuera, un lugar más grande. Es incapaz de imaginar cuán grande, o cómo alguien soportaría vivir sin un techo sobre la cabeza. Sólo pensar en una vida sin paredes que lo protejan, le provoca escalofríos. Los suyos, sus compañeros de Bóveda, comparten la opinión. El Exterior es un lugar peligroso. Está por comprobarlo en carne y hueso.

"En la Bóveda 101, nadie entra jamás y nadie jamás se va. Es donde naciste, y es aquí donde morirás", recita Ron Perlman como prefacio del juego. Pero eso está por cambiar. Nuestro héroe tiene 19 años cuando su padre (con la inigualable voz de Liam Neeson), la única familia que tiene, desaparece misteriosamente. Y eso es extraño en la Bóveda, donde todos se conocen y no hay muchos lugares donde esconderse. Sólo hay una explicación: se ha ido al Exterior...

El muchacho junta coraje, toma sus pocas pertenencias y camina hacia la puerta reforzada que comunica con lo desconocido. El portal se abre; el sol, ese del que tanto ha escuchado hablar, lo enceguece; un viento seco y polvoriento le golpea la cara. Huele aromas desconocidos. Escucha sonidos imposibles. Retrocede, espantado. Pero la imagen de su padre le vuelve a la memoria. Tiene que traspasar el portal o su voluntad flaqueará para siempre.

Aspira, cierra los ojos. Da unos pasos temblorosos. Camina, camina a pesar de los sonidos y los olores. Camina a pesar del sol monstruoso que nunca conoció. La piel, pálida, arde al contacto del fuego amarillo. Los pies se hunden en la arena. Luego corre, corre como poseso, desesperado, usando los últimos vestigios de coraje.

Abre los ojos. Ante él se despliega un mundo devastado, sin paredes, sin techo. Queda paralizado por el terror. A sus espaldas, distante, oye el estruendo agónico de la Bóveda 101 cerrándose.

Bienvenidos a Fallout 3.

La vida en la Bóvedad 101

Los primeros minutos de Fallout 3 se sucederán dentro de la Bóveda 101. Una manera linda y narrativa de armar al personaje; incluye un tutorial (donde nos enseñan a movernos, a apuntar, a usar el Pip-Boy 3000, etc.) que servirá como trasfondo para conocer dónde estamos, quién somos y por qué vamos a hacer lo que vamos a hacer. Motivación, que le dicen.

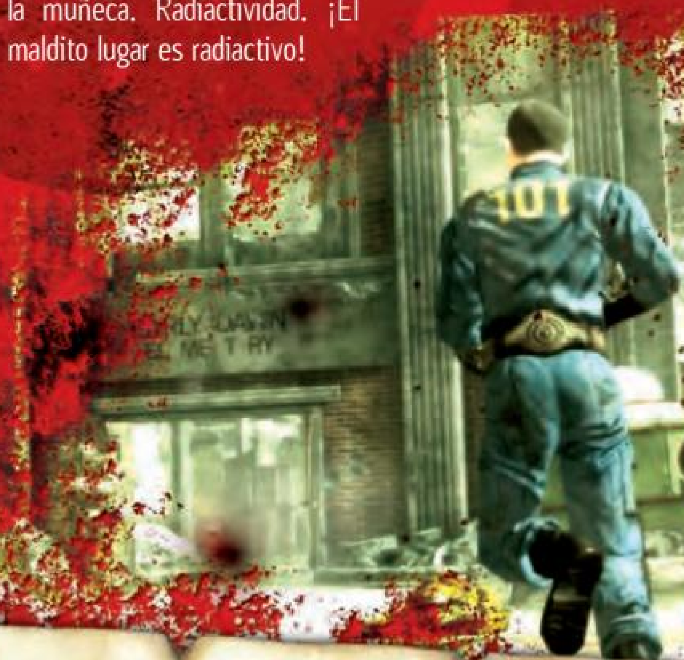
El sistema S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility y Luck) que tanto amamos de Fallout estará presente junto a los Perks, Traits y herramientas de personalización del aspecto de nuestro avatar.

Para redondear el sistema de creación del personaje, habrá que tomar el G.O.A.T. (Generalized Occupational Aptitude Test), de cuyas respuestas dependerá nuestra profesión. Igualito a la serie The Elder Scrolls.

Un mundo irradiado

Recién entiende lo precario de su situación cuando se acostumbra a la luz solar. Está solo en un mundo infinito y hostil. Las ruinas de lo que otrora fuera una civilización confunden sus sentidos. Es incapaz de entender lo que lo rodea; es imposible comprender la inmensidad de ese espacio, la falta de límites, la presencia de horizontes que se extienden más allá de la vista.

Abstraído en sus pensamientos, no se percata de la alerta sonora del Pip-Boy que tiene en la muñeca. Radiactividad. ¡El maldito lugar es radiactivo!





Van Buren

Van Buren era el nombre en código para Fallout 3. El VERDADERO Fallout 3. Lo estaba desarrollando Black Isle antes de que Interplay se rayara por completo, decidiera despedir a todo el mundo y cerrara el estudio para siempre. Con esto, Interplay se volvió una de las empresas más odiadas, y el destino de Fallout 3 fue incierto. Hasta que lo compró Bethesda, claro.

Existe una demo tecnológica jugable de Van Buren. La pueden descargar desde tinyurl.com/39zgym (241 megas de puro picor bugeado) o ver un video en tinyurl.com/3d5xrs. Sólo para fanáticos.

Un juego que pocos conocen, pero que es considerado la semilla primordial de Fallout. Wasteland estuvo ambientado en un Estados Unidos post-nuclear de mediados del siglo XXI. El jugador formaba parte de un grupo paramilitar que sobrevivía al holocausto. Muchas de las cosas que se verían luego en Fallout estaban presentes, más allá de su ambientación. Interplay reconoce a Fallout como un sucesor espiritual de este juego. Se puede descargar desde tinyurl.com/yo4k7d.

Wasteland



De radiación, mutantes y locos

Al igual que en los títulos anteriores, la radiactividad jugará un rol esencial en Fallout 3. Si nos exponemos mucho a lugares radiactivos, si comemos alimentos o bebidas irradiadas o nos inyectamos drogas contaminadas, el cuerpo comenzará a sentir los efectos. Y lo que comienza como náuseas y vómitos puede terminar con la muerte. En términos de juego, la radiación se manifiesta con una clara baja en las estadísticas del personaje y con un Game Over bien grande si no la purgamos a tiempo.

Pero la radiactividad no ha matado a todo el mundo; algunas cosas han mutado, transformándose en engendros de pesadilla. Los mutantes no son más que una de las tantas cosas de las que tendremos que cuidarnos. Los humanos, en su mayoría desesperados, enloquecidos y con poco que perder, son uno de los principales peligros.

Prueba de esto es el pueblo Megaton, a no más de una hora de camino desde la Bóveda. El nombre del pueblo es en honor a la bomba atómica que descansa, desactivada, en la plaza central. Amén de un culto chiflado que le rinde honores a la bomba, cual dios dormido, también nos podemos encontrar con un tal Mr. Burke, que ofrece una buena tajada a quien logre activar el explosivo y borrar la ciudad del mapa. ¿Cómo? Bueno, la bomba estará desactivada... pero difícilmente soporte una carga de dinamita. ¿Lo vamos a hacer? [N. d el Ed.: En la vida real, una explosión no haría estallar una bomba atómica, ¿o sí?] ¿Podríamos vivir luego con nuestra conciencia tranquila, con las consecuencias de una decisión como esa? Porque, en eso, Fallout seguirá fiel a sus orígenes. Tendremos total y completa libertad. En este caso, podremos negarnos; o denunciar a Mr. Burke con el sheriff del pueblo; o aceptar su dinero pero nunca cumplir la misión; o, directamente, meterle un balazo en las tripas y robarle todo lo que lleva encima. Las decisiones morales también repercutirán en el mundo del juego y en nuestro karma (bueno, neutral, malo). Si volamos Megaton, no esperemos que la gente nos trate con simpatía, ni tampoco, como es lógico, volver a donde estaba el pueblo sin morir irradiado.

Templado a fuego

Ya no es el pequeño ingenuo que acaba de salir de la Bóveda. Se endureció, a fuerza de dolor y violencia. Pero el precio que paga es inmenso. Ha tenido que hacer cosas de las que se avergüenza, cosas que jamás soñó. Pero está vivo; es lo que importa, ¿verdad? Nadie lo llama el Niño de la Bóveda, el Llorón Pálido. Se ha ganado el respeto. Ha visto morir y ha matado. Un hombre que mata es otro; cambia. Ha aprendido las reglas del horrendo mundo exterior. Se ha convertido en una de las criaturas sobre las que le advertían en la Bóveda, en uno de los horrores de sus pesadillas. ¿Ha valido la pena?



Vault-Tec Assisted Targeting System (V.A.T.S.)

Una de las principales dudas sobre Fallout 3 reside en el sistema de combate propuesto por Bethesda. Hay que entenderlos: el sistema por turnos original de la serie no garpa, y no es muy Next Gen que digamos. Para contentar un poco a todos, los creadores de Oblivion se rompieron la cabeza e idearon el sistema V.A.T.S. Y, tenemos que confesarlo, todavía no nos termina de convencer.

El sistema funciona, más o menos, así: el combate será en tiempo real, aunque podremos pausarlo, hacer zoom y seleccionar un área del cuerpo del enemigo. Las posibilidades de éxito dependerán de la parte elegida, la distancia, la cobertura del objetivo, habilidad con el arma, etc. Hasta ahí todo bien. El problema es que los Puntos de Acción se gastan a medida que usamos la pausa. Luego, en la instancia de tiempo real, se irán recargando de a poco. Se podrá seguir combatiendo estilo FPS, pero –si lo hacemos– los Puntos de Acción se van a recargar más lento. Entonces... ¿qué esperan que hagamos? ¿Qué nos quedemos parados? ¿Que huyamos a cada rato para recargar puntos de acción? El V.A.T.S. puede ser una de esas cosas que genere una revolución en la manera en la que se hacen los videojuegos, o que apeste y termine por arruinar todo. Habrá que ver.

La buena noticia es que los encuentros no serán escalables, como en Oblivion. Eso de que siempre haya enemigos con nuestro nivel, vayamos donde vayamos, fue una de las cosas que nos obligó a detestar al anterior RPG de Bethesda. De los errores se aprende, dicen. En Fallout habrá zonas inaccesibles para personajes de nivel bajo, y si volvemos sobre una zona ya visitada varios niveles después, podremos arrasar con todo lo que se nos cruce.

¿La mala noticia? El sistema de combate no estará basado en grupos. En algunas escenas tendremos compañeros manejados por la inteligencia artificial, pero este no es un juego "Party Based", como los anteriores.

Oblivion with Guns

Ya saben cómo somos los fanáticos hardcore. No hay pito que nos venga bien. Cuando Interplay cerró Black Isle, la abucheamos con ganas (y razón). Todos habíamos quedado descorazonados, llorando por el futuro de nuestra licencia preferida. Pero cuando Bethesda compró los derechos, el descontento fue aún mayor.

Oblivion, aunque muy lindo, no es gran cosa a nivel reglas, comparado con juegos como Fallout, Baldur's Gate o Arcanum. Y Fallout es sobre todo reglas y, lo más importante, TURNOS. Por eso, muchos de los que seguimos esta licencia tememos que Fallout 3 sea un Oblivion with Guns, cosa que nos enojaría mucho mucho.

Para tranquilizarnos, en una entrevista para Game Informer, Todd Howard, Productor Ejecutivo de Bethesda, dijo: "Las diferencias en cómo nos acercamos a Fallout 3 y a The Elder Scrolls son inmensas. No asumimos que nada de lo que hicimos en The Elder Scrolls sirva para este juego". ¿Más tranquilos? Maso.

irrompibles



Vault Secure!



Fallout MMO

¡Interplay está por hacer un juego multiplayer, masivo y online de Fallout! El CEO de la infame empresa, Cae, dijo al genial sitio Gamasutra: "Estamos trabajando en asegurar fondos para el desarrollo de un MMO basado en la popular licencia Fallout".

Sí, muy lindo. Ahora que Bethesda tiene un clásico asegurado, Cae y su pandilla quieren chupar la sangre de un caballo que habían dado por muerto. Habrá que cruzar los dedos para que no apeste.

The Fall: The Last Days of Gaia



Al terminar Fallout 2 y Fallout Tactics (obviando por completo Brotherhood of Steel para consolas, porque fue más feo que aquella vez que el autor de esta nota no anduvo de cuerpo por un año), los fanáticos de los RPG postapocalípticos nos quedamos huérfanos. Por suerte, los alemanes de Silver Style llegaron al rescate con The Fall: The Last Days of Gaia.

El juego salió en 2004, sólo en Europa. The Fall es un juego de rol en puro 3D, por turnos, con un estilo que mezcla lo mejor de Jagged Alliance y Fallout.

La edición yanqui estará al caer durante 2008, con algo de suerte. Manténganse atentos, vale la pena. Para más información: www.the-fall.com.

El RPG postapocalíptico de Troika

La tríada de RPG para PC, los más aclamados entre los jugadores hardcore, la Santa Trinidad del rol, está conformada por: Baldur's Gate, Fallout y Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura. Este último fue desarrollado por Troika, empresa conformada por ex-miembros de Black Isle luego de ser echados por Interplay.

Arcanum es un RPG inmenso, tanto o más grande que Fallout, ambientado en un mundo "steampunkoso" que dio la nota. Es, fue y será uno de los RPG más profundos, complejos y adictivos para PC. Si no lo jugaron, háganlo YA. Lo pueden comprar en CD Market (ahí lo vimos hace poco).

Como sea, cuando Troika tuvo que cerrar las puertas (presentando bancarrota), estaba desarrollando lo que muchos consideraban la secuela espiritual de Fallout 2, con todo y mundo postapocalítico. El RPG nunca tuvo nombre, pero se puede ver un video del alpha desde tinyurl.com/2qznp7.



Hogar, dulce hogar

Con renovada energía, enfrenta los desafíos que se presentan. Las funestas memorias de su pasado reciente siguen allí, pero mitigadas por una sensación de libertad como nunca había tenido. Ha descubierto que este mundo puede ser cruel, pero que también tiene sus virtudes. Si le dieran a elegir, no volvería a la Bóveda. En el exterior ha encontrado la verdadera esencia del ser humano: el libre albedrío, la libertad de ser, por difícil que sea la existencia.

La vida después del Apocalipsis

Como en todo juego de Bethesda, el mundo de Fallout 3 estará poblado de personajes no jugadores con sus propias preocupaciones y rutinas diarias. El problema con Oblivion fue que las rutinas de los NPC no siempre eran interesantes. Para solucionarlo, Bethesda está reescribiendo los algoritmos de la Radiant IA para que los NPC sean mucho más atractivos que antes. Es más, los desarrolladores prometen que no veremos demasiados clones caminando por las calles. Cada NPC tendrá sus rasgos distintivos y estarán modelados un poco mejor.

Sobre este aspecto, hay un dilema moral en Bethesda: los niños. Ningún mundo puede lucir completo sin criaturas jugueteando por las calles. Pero, si existen, es lógico que los podamos masacrar, como a cualquier NPC. Esto podría acarrear problemas en un juego como Fallout, ya de por sí violento en extremo y con más armas que la Segunda Guerra Mundial. ¿Qué será? ¿Qué será? Ni los mismos desarrolladores lo saben. Lo que sí se sabe es que, a diferencia de Oblivion, Fallout sí tendrá un final. 12 finales, para ser exactos. Si tenemos en cuenta que para terminar el juego tendremos que darle unas 30 horas... Fallout 3 saldrá para PC, PS3 y Xbox 360 a finales de 2008. Sí, ¡falta mucho!

El camino del héroe

Lo que otros, con los ojos nublados por la tristeza, ven como un mundo muerto, él lo encuentra rebosante de vida, de energía, de posibilidades. La gente que lo rodea también es libre, no hay pruebas de aptitud, no hay rutinas ni controles.

Ahora reconoce estas ruinas como un hogar. No tiene que ponerse muy cómodo, se dice a sí mismo. El viaje no ha hecho más que comenzar... todavía tiene que encontrar a su padre. Su única familia en el mundo. La única persona que comparte su sangre. Quién puede saber cómo terminará la aventura.

[i] Maximiliano Ferzzola | MadMax



REVIEWS

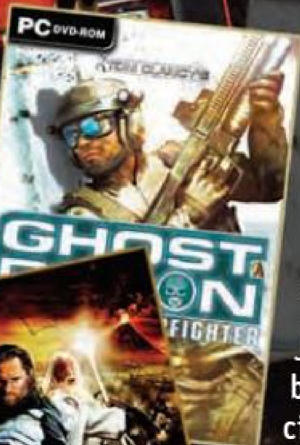
concurso

DIEZ JUEGOS QUE PODÉS GANAR











¿Querés tener un hermoso Need for Speed ProStreet? ¿Qué te parece una reluciente caja de Hellgate: London o la colección completa de Battlefield 2? ¿Tal vez el espectacular Ghost Recon: Advanced Warfighter o los RTS de The Lord of the Rings?

Cualquiera de los diez fichines que tenemos para el concurso (en nuestra Edición Extra de este mes te podés ganar 10 títulos distintos JUNTOS) va a quedar bárbaro en tu colección.

Ganar va a ser muy fácil.

Promoción sólo válida para la República Argentina

¿Cómo participar?

Queremos darles la misma oportunidad a nuestros lectores de Capital Federal como a los del resto del país, de manera que estaremos publicando las bases y condiciones del concurso en nuestro sitio irrompibles.com.ar en febrero de 2008.
¡Estén atentos!

ESRB

La **Entertainment Software Rating Board** es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD - Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10 - Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY - Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING - Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Guitar Hero III
Legends of Rock

¡Mordé el polvo, Slash!

Editor: Activision | **Desarrollador:** Neversoft | **Género:** Musical | **Lanzamiento:** Noviembre 12, 2007 **Jugadores:** Single Player / Cooperativo / Online | **Req. mínimos:** Win XP, CPU Athlon 64 3500+, 1 GB RAM, VGA 128 MB, HD 6GB libres.
Req. recomend.: Win Vista, CPU Core Duo 2.8 GHZ, 2 GB RAM, VGA 256 MB, HD 6 GB libres.
Web oficial: www.guitarherogame.com/gh3
Plataformas: PC / Xbox 360 / PlayStation 2 / PlayStation 3 / Nintendo Wii / Mac (!)

La lista de canciones.

Los requerimientos obsoletos.

8.0







Por momentos se siente que el mundo es un escenario, y nosotros las estrellas que enloquecen a los fans con acordes perfectos y temas que te hacen electrizar la peluca. Te corre ese juguito por la espalda cuando la música estalla a tu alrededor porque no la pifiaste. ¡Sublime! Santana, Smashing Pumpkins, Pearl Jam, Living Colour, Iron Maiden, Weezer, los Stones, Black Sabbath, Poison, Red Hot Chilli Peppers, Guns N' Roses, The Killers, Kiss... son como 70. Pero por momentos, también se siente que todo es macana, porque los problemas de rendimiento en la PC rompen la ilusión de ser leyendas del rock.

Sí, el súper éxito de las guitarritas llegó en versión PC (y ya llega una para Mac... increíble). En las consolas, esta serie de juegos rítmicos es un bruto éxito (en nuestra edición especial de Navidad analizamos el novísimo Rock Band, que nos costó US$ 170 y todavía nos duele). A este lo conseguimos en Gamestop.com por US$ 80 (más gastos de envío), y lo bueno es que viene con una guitarra inalámbrica (la misma de Xbox 360).

La novedad son los modos de "combate" –carrera musical, cooperativo, batalla–, los bosses y una selección de temas que, por lejos, es la mejor de la serie. Es un juego explosivamente adictivo, ideal para tocarse unos temas al mango (prueben One de Metallica o The Number of the Beast de Iron Maiden, por dios) y para delirar con amigos.

La contra son los requerimientos. Tanto gráfico es innecesario, porque si llegan a levantar la vista de las cuerdas para ver los brillitos, movimientos de los músicos, etc., no van a acertar ni una sola nota (bueno, hasta que tocan de memoria, ¡que es cuando se vuelve una felicidad inmensa!). Conclusión: vale la pena el gasto, porque es un mega juegazo, pero van a tener que apagar todos los efectos y jugarlo al mínimo de gráficos, y todavía así por momentos se clava todo medio segundo, que es como si se te cortara la cuerda de la viola.

Algunos temas más

- 3's and 7's" - Queens of the Stone Age
- "Avalancha" - Héroes del Silencio
- "Barracuda" - Heart
- "Black Magic Woman" - Santana
- "Cherub Rock" - Smashing Pumpkins
- "Cult of Personality" - Living Colour
- "Even Flow" - Pearl Jam
- "Hit Me with Your Best Shot" - Pat Benatar
- "La Grange" - ZZ Top
- "The Metal" - Tenacious D
- "Mississippi Queen" - Mountain
- "Paint It, Black" - The Rolling Stones
- "Paranoid" - Black Sabbath
- "Raining Blood" - Slayer
- "Rock and Roll All Nite" - Kiss
- "Rock You Like a Hurricane" - Scorpions
- "Sabotage" - Beastie Boys
- "School's Out" - Alice Cooper
- "She Builds Quick Machines" - Velvet Revolver



[i] Mario Marincovich | Shadbox

GEARS OF WAR

El poderoso monstruo de Xbox 360 ya ruge en la PC

Desarrollador: Epic Games | **Editor:** Microsoft Game Studios | **Género:** FPS | **Lanzamiento:** Diciembre 5, 2007 (Argentina) | **Jugadores:** 1-2 / Multiplayer 2-8 | **Req. mínimos:** Intel 2.4 GHz o AMD 2.0 GHz, RAM 1 GB, NVIDIA GeForce 6600 o ATI X700, 12 GB en disco. Windows XP, Vista.
Req. recomendados: Intel 3.0 GHz o su equivalente, RAM 2 GB.
Web oficial: gearsofwar.com
Plataformas: PC / Xbox 360

Acción, jugabilidad, juego a cubierto, arte. Buen multiplayer. El editor.

¡12 GB en el duro!

9.1





Un año atrás, estaba parado frente a una puerta, bajo una enorme arcada, esperando que el monstruo ciego cargara contra mí. El chiste era correrme en el último segundo para que la estúpida bestia me abriera el paso rompiendo todo. El locust no veía, aunque olfateaba y se movía enfurecido. Disparé, y el eco retumbó en la ruinosa sala. Un rugido espantoso hizo temblar el televisor, y la cosa de dos metros embistió en mi dirección. En ese momento, estaba seguro de que mi entonces flamante Xbox 360 iba a explotar. Mi cabeza iba a saltar en pedazos. ¡Qué poder! ¡Qué emoción, qué fuerza! "¡Bajá el volumen!", me gritaban. Así se hacen los juegos, me decía. Rebosantes de adrenalina, viscerales, brutales.

Es algo que pensaron los 3.5 millones de tipos que se compraron Gears of War para estrenar la consola de Microsoft, o viceversa: se compraron la consola para poder meterle mano al juego. Éxito de ventas en el exterior, mantuvo en alto la calenturienta máquina blanca, al menos hasta la salida del mítico Halo 3.

Ahora, en PC

Muchos en la Argentina no tienen plata ni interés en una Xbox 360. Microsoft todavía se resiste a lanzarla oficialmente en nuestro lejano país, donde la plaga no son los Locust sino los piratas. Venderla aquí significa ensamblar la consola con fuentes de 220 v, brindar garantía oficial y precios más bajos para los juegos, con suerte. De modo que, mientras tanto y si no nos decidimos a importarla, nos perdemos muchos de los grandes títulos. O al menos lo hacemos hasta que pasa un largo tiempo –doce meses, en este caso– y sale una versión convertida a PC, como pasó con Gears of War.

Para quienes nunca lo vieron, se trata de un third-person shooter hecho con el Unreal Engine 3.0, la más evolucionada tecnología de Epic Games; la misma con la que mueven la flamante actualización de Unreal Tournament (vean la página 38). Gráficamente es espectacular. Mejor aún, el trabajo creativo del departamento de arte y de los ingenieros de nivel es fantástico. También el sonido, e incluso la música. Es un juego que, en solitario o cooperativo entre dos, consume unas 10 o 12 horas de vibrante acción, y en multiplayer permite darse maza –y desgarrarse con una motosierra, quebrarse a patadas, abrirse agujeros de todos los tamaños a balazos, explotarse y otras dulces formas de amor– entre ocho jugadores o entre grupos, y en diversas modalidades; por ejemplo, Execution.

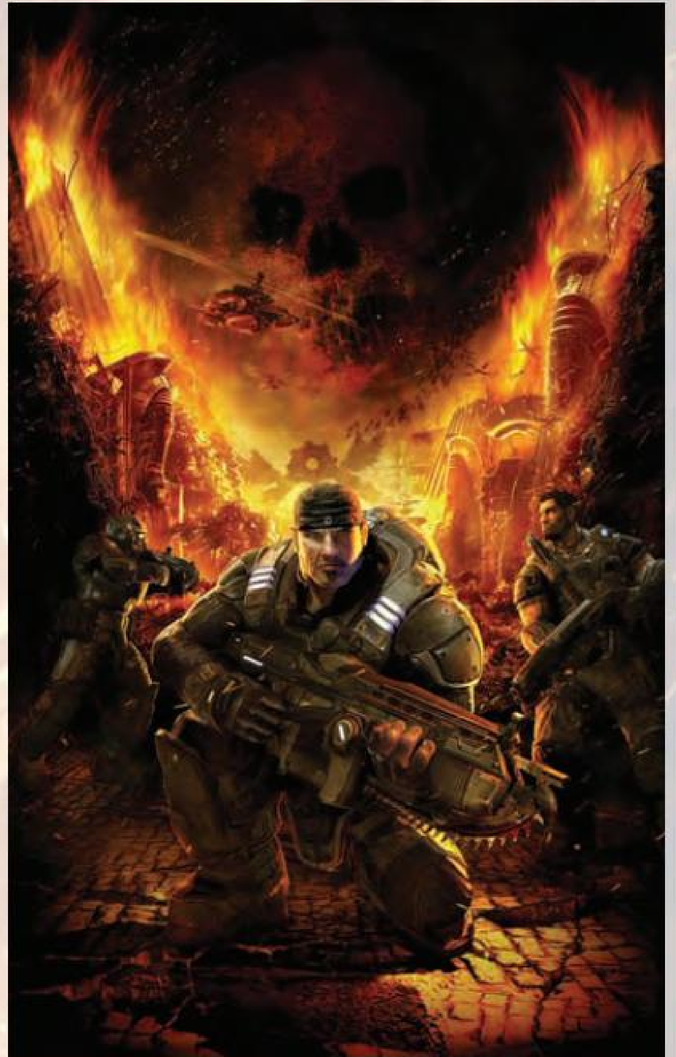
Marcus Fenix

El héroe que personificamos es el clásico soldado que está en prisión hasta que lo necesitan. Un grandote duro, igual de animal que los enemigos que atacan la Tierra, los Locust, una comunidad de alienígenas rabiosos y extremadamente agresivos. Listo, esa es toda la historia: patearles el trasero, o lo que tengan en ese lugar. ¡No se necesita

más! Hay locusts del tamaño de un hombre y otros como edificios. Y son esa horrible cruza de demonio con insecto que está de moda. Es un futuro desolado, con las ciudades destrozadas por la guerra; ¡extraño cómo el arte de los juegos puede hacer que un paisaje en ruinas se vea tan hermoso e inspirado!

Pero no sólo es un juego donde los gráficos dan ambiente de película épica de ciencia-ficción. También pone en juego la pelea armada a cubierto. El que sale corriendo de frente con su pistolón no sobrevive más que segundos. Se juega rítmica y pausadamente, agachado o pegando la espalda a paredes, salientes y escombros, asomando para disparar y volviendo a cubierto antes de que el daño recibido sea insoportable.

El juego es lineal pero adictivo, con cortes en el combate que obligan a salir de un edificio luchando contra el reloj y el locust ciego; o encendiendo garrafas a tiros para que las llamas mantengan lejos a una clase especial de pájaros-insectos voladores; o conduciendo un vehículo equipado con una torreta de rayos infrarrojos. La jugabilidad es excelente; si algo habría que criticar, es la presencia de garrafas siempre donde uno las necesita... un detalle que rompe con la sensación de estar en un mundo real peleando por el blandengue trasero de la humanidad.



Conversión positiva

A veces, los jugadores de PC nos tenemos que conformar con conversiones hechas sin presupuesto. Nos damos cuenta en esos menús consoleros, en el control débil o en la dificultad tirando a fácil, necesaria a veces para compensar la menor precisión de un gamepad . Pero con Gears of War eso no ocurre. Se siente como un juego natural de PC, hecho para mouse y teclado, y eso es fantástico.

Además, Epic lanzó mejoras para esta conversión que incluyen gráficos con DX10 y más contenido. Hay tres niveles y una modalidad multiplayer adicional; cinco nuevos capítulos en la campaña single, más grandes y abiertos que los originales; y el editor para modificar y agregar arte al engine, crear sistemas de partículas, eventos pre-programados, cinemáticas y otras bellezas.

Uno de los grandes juegos de este siglo que recién empieza. Lo recomendamos ciegamente.

Durgan A. Nallar | Dan



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Un headshot a la Segunda Guerra





El cielo plomizo llena de humo mis pulmones. Mis compañeros avanzan desparramando plomo por una autopista repleta de autos retorcidos. Desde unos edificios, enfrente, se oyen disparos, y algunos de mis compañeros caen como hojas en otoño. No me importa nada, sólo salvar el pellejo. Las balas zumban a mi lado... demasiado cerca. Tanto que creo que mojé mis pantalones. Pero soy un soldado, y los soldados no nos detenemos para cambiarnos los pañales.

Cruzo la carretera intentando no ser un blanco fácil y me escondo tras los restos de un auto. Desde las ventanas del edificio más cercano, un puñado de árabes insurrectos se ensaña conmigo. Las balas impactan en el auto tras el que estoy refugiado, y las llamas lo envuelven con rapidez.



Antes de que pueda reaccionar... ¡BOOM! Mi alma virtual se fue al cielo de los fichines. Afortunadamente, un gamer no muere. Respawnea.

Y sí, el soldado Ryan ya está un poco viejo

Después de infinidad de juegos generados en torno a la Segunda Guerra Mundial, pedíamos a gritos algo nuevo. Infinity Ward oyó nuestras plegarias y dejó los uniformes de los años 40 para enfundarse las botas del soldado moderno. Esta vez, los villanos de turno son los insurrectos de Medio Oriente (están de moda ahora), y podemos cascarlos a balazos como soldados americanos o ingleses (políticamente correcto).

Call of Duty 4 es intenso, violento, alocado y desordenado, como a veces suelen ser los combates reales. Como la mayoría de estos shooters, los niveles son bastante lineales, pero el combate abunda y la adrenalina nos hace olvidar que "sólo podemos ir para allá... para allá no... ¡Ah, sí! Por acá."

La inteligencia artificial de los enemigos es bastante buena, y hacen todas las morisquetas de cualquier juego moderno. Se esconden, disparan, corren a ponerse a cubierto y disparan a ciegas asomando sólo la mano con el arma. Ocasionalmente tratan de hacernos morder el polvo revoleando amor en forma de granada. Si cae cerca, mejor huir (soldado cobarde sirve para otra guerra); si somos superhéroes bélicos modernos, y la granada cae justo a nuestros pies, podemos levantarla y devolverle a esas ratas petroleras un poco de su propia medicina. Es gratificante verlos volar por el aire como copias baratas de Chirolita, pero sin su Chasman.

El juego es bastante sencillo y adictivo, pero sorpresivamente corto. A un jugador experimentado le llevará entre 5 y 10 horas terminarlo, no más, dependiendo del modo de dificultad. ¡Pero cuánto amor en tan corto plazo! Cada



segundo valió la pena y superó ampliamente nuestras expectativas.

Lo más feliz es el arsenal que tenemos a disposición, que va desde una pistola de mano hasta poderosos misiles antitanque cuyos proyectiles reparten alegría desde el cielo. Como si esto no bastara, COD4 tiene algunas secuencias de acción realmente memorables, que brindan al jugador una experiencia única. Escenas de persecución en camiones, un pasaje como artillero en un avión de combate y observación de última generación. Imaginen formar parte de la tripulación de una fortaleza voladora, cuya misión es

Desarrollador: Infinity Ward | **Editor:** Electronic Arts
Género: FPS | **Lanzamiento**: Noviembre 5, 2007 (EE.UU.)
Jugadores: Hasta 18 en consolas, hasta 32 en PC
Req. mínimos: Pentium 4 - 2.4 GHz, 512 MB de RAM, 8 GB en disco, GeForce 6600 / ATI Radeon 9800 Pro | **Req. recomend.:** 2.4 GHz Core Duo, 1 GB de RAM, 8 GB en disco, GeForce 7800 / ATI Radeon X1800
Web oficial: www.callofduty.com
Plataformas: PC, Xbox 360, PS3

Acción, adrenalina y balas en exceso. Gráficos del carajo y un multiplayer completísimo.

Campaña single player corta.

9.1

El llamado del deber en PS3 y X360

No probamos el juego en las consolas, pero leímos en diversos sitios que COD4 es una gran compra de fin de año. Gráficamente es alucinante, tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360. El multiplayer sólo admite 18 jugadores simultáneos (contra 32 en PC) pero con eso alcanza y sobra para repartir cohetes de Navidad.

cubrir el trasero de un pelotón que debe huir de un poblado atestado de insurrectos. Imaginen tener a disposición tres poderosas armas de destrucción ubicadas en el lateral de ese avión y cámaras para dispararles desde el aire con una precisión quirúrgica. Imaginen disparar una bala desde kilómetros de altura y ver cómo vuela por los aires un pelotón completo de seguidores de Alá. Como diría el comercial de una tarjeta de crédito: no tiene precio.

Menú con postre y café

COD4 es, afortunadamente, un menú con postre y café, ideal para gente de buen comer... o balear, en este caso.

El postre y el café es el glorioso multiplayer, que nos ofrece un abanico tan grande de opciones que casi se convierte en otro plato principal. Hasta 18 jugadores pueden jugar a hacerse paté, enfrentándose en 16 niveles de distintos tamaños. Desde espacios apretados –ideales para escopetas y granadas– hasta extensas áreas abiertas –ideales para quienes pasan horas tocándose en algún rincón o terraza en espera de un desafortunado peatón armado (sí, Pierru... hay snipers)–.

Si hasta acá les suena bien, ¿qué tal si les decimos que hay seis modalidades de juego distintas? El clásico Todos contra todos (deathmatch), Team deathmatch y modalidades de juego basadas en objetivos como volar alguna base enemiga o evitar que vuelen la nuestra. También tenemos la famosísima modalidad de capturar puntos y, por último, la posibilidad de toquetear el nivel de daño de las armas para hacer que la cosa sea un poco más realista. Una modalidad para gente que no se mea en la cama, para hombres que comen la comida con picantes; y no para los ñoños como Rolo, que eligen manteca en sus fideos en lugar de salsa putanesca. Como si esto no fuera suficiente, uno puede ganar cosillas por liquidar adversarios sin morir, complicando así la existencia del resto. Si liquidamos a cinco tribilines, podemos llamar a un ataque aéreo; y si llegamos a siete sin espichar, podemos tener un helicóptero repartiendo pepas balísticas derecho al trasero de nuestros adversarios. Por Dios, cuánto amor en el mismo envase.

Podemos elegir entre cinco clases de soldado, algunas disponibles de entrada, y el resto se habilita a medida que ganamos puntos de experiencia en partidas públicas. Sí,



leyeron bien: cada vez que perforamos la cola de algún desprevenido contrincante, ganamos puntos que van sumando experiencia y habilitando cosillas.

Al mismo tiempo, cada una de estas clases es personalizable. Podemos cambiar el arma principal o la secundaria



y asignarle habilidades extra para mejorar nuestra experiencia en combate. Por ejemplo, nuestro soldadillo podría ver explosivos ocultos, hacer menos ruido al moverse para sorprender a nuestros adversarios con el sigilo de un ninja, o mejorar el tiempo de recarga del arma. Viendo esto, uno piensa que la ventaja la lleva el que mejor configure su personaje; pero créannos, todo fue perfectamente balanceado para que nadie corra con "ventajitas". Esto convierte la experiencia multiplayer en una especie de violento juego de rol en primera persona, donde uno tiene que elegir muy bien cuáles habilidades asignar a su personaje. Hasta aquí todo suena como un impresionante nudo de información y variables que sólo puede desatarse viviendo la experiencia en carne propia.

Corto pero fabuloso

A pesar de tener una de las campañas single player más cortas que vimos, COD4 es un cachetazo de violencia, adrenalina y balas. Los impresionantes gráficos van acompañados por un audio impecable, y la banda de sonido incidental es genial. Una experiencia brevísima, pero intensa e imperdible. La modalidad multiplayer es compleja pero brillante, con una cantidad de variables nunca vista. Si uno adora los juegos donde hay que salvar al mundo, este es ese juego. Si uno ama los fichines donde hay que correr para salvar el trasero, este es ese fichín. Si uno disfruta volándole la retaguardia a sus amiguetes virtuales, COD4 tiene las opciones para hacerlo con estilo.

Sin dudas, los muchachos de Infinity Ward redefinieron los partidos en línea. Así como hay un antes y un después de The Matrix en cine, hay un antes y un después de COD4 en multiplayer. Eso sí, si tienen un cacharro viejo, vayan rompiendo el chanchito. Este es un juego de hombres y necesita una máquina de hombres. Ahora, si me disculpan, el pelotón me espera, y mi dedo tiembla en el gatillo.

Sebastián Di Nardo | Moki

Supreme Commander
Forged Alliance

Y encima cayeron visitas

Desarrollador: Gas Powered Games | **Editor:** THQ
Género: RTS | **Lanzamiento:** Noviembre 6, 2007
Jugadores: 1 (2-8 Online)
Req. mínimos: CPU 1.8 GHz, RAM 512 MB, Video 128 MB, 8 GB en disco. DirectX 9.0c. Windows XP, Vista.
Req. recomend.: CPU 3 GHz, RAM 1 GB, Video 256 MB
Web oficial: www.supremecommander.com
Plataformas: PC

Nueva facción, unidades, mapas y modos multiplayer.

Sigue pidiendo hardware moderno para lucirse.

8.0



Napoleón dijo: "En la guerra como en el amor, para acabar es necesario verse de cerca". Connotaciones sexuales aparte, el Gral. Fong Tsi Too amplía: "Pero si lo podés matar de lejos y con algo grande, mejor".

Como en el original, el tamaño de los escenarios y de algunas unidades se hace notar. Según la misión, el escenario comienza con un tamaño normal, ampliándose ocasionalmente con los cambios de objetivo hasta hacerse grandísimo. La historia sigue al anterior, con los restos de los Aeon, los Cybrean y los de la UEF, que ahora luchan por la subsistencia contra una raza alienígena maligna, Seraphim, que quiere dominar el mundo (eso ya lo dijo Cerebro, pero estos vienen sin una legión de Pinkys gritando "¡Narf!", que lo haría más fácil).

La campaña son seis "operaciones", y dentro de la acción elegimos con cuál de las tres facciones seguir. Los Seraphim sólo se pueden usar en multiplayer o skirmish. Dependiendo de cuál usemos y de cómo lo hagamos, cambian algunas misiones secundarias y diálogos, pero el final es el mismo.

Agregaron unas 110 nuevas unidades entre las cuatro facciones; detalles y efectos visuales (siempre y cuando el dios Hardware se los permita); supuestas mejoras de IA (opinables); videos que explican qué pasó antes y después de la Forged Alliance; y más mapas y modos multiplayer, aunque es discutible por qué no la publicaron como expansión en vez de stand alone. Trae tutorial, pero se puede obviar y saltar directamente al juego, que es de dificultad progresiva. Las unidades, mejoras, edificios y prototipos se van desbloqueando con el correr de las operaciones, y recién sobre el final se puede apreciar el verdadero potencial del fichín, o directamente en el skirmish/multiplayer. La dificultad es media (alta si recién empiezan con los RTS). Hay objetivos por tiempo, así que a no pavear formando "la" tropa.

El tema de la táctica tiene lo suyo; hay unidades de tierra, de aire, de agua y mixtas, por lo que hacer un rush con un sólo tipo puede ser letal... para uno mismo. Si van así, se vuelven con el caño de escape al rojo vivo; pero, como dijo el Gral. Fong Tsi Too, si puedes liquidarlos desde lejos, ¿para qué acercarse? Tenemos prototipos que fulminan lo que sea desde kilómetros de distancia sin que los marmotas sepan de dónde les llegó el tiro. La única contra es que le bajaron el poder a las armas atómicas.

Gral. Fong Tsi Too: "Y yo que quería seguir el consejo de Tony Stark sobre que la mejor arma es la que se dispara una sola vez".

[i] Alfonso Gallo | fonsi2

The Witcher

Amor, locura y muerte

Editor: Atari | **Desarrollador:** CD Projekt Red Studio
Género: RPG | **Lanzamiento:** Octubre 26, 2007
Jugadores: 1
Req. mínimos: P4 - 2.4 GHz o A64 2800+, RAM 1 GB, Video 128 MB (GeForce 6600, Radeon 9800 o superiores), 8.5 GB en disco. DirectX 9.0, Windows XP o Vista (1.5 GB de RAM).
Req. recomend.: Core 2 Duo 2.13 GHz o A64 X2 5600+, RAM 2 GB, GeForce 7900GTX o Radeon X1950 Pro
Web oficial: www.thewitcher.com
Plataformas: PC

Historia, ambientación, posibilidades de interacción, campaña larguísima y que jamás aburre.

Engine no muy bien optimizado, bugs como el del sistema de combate.

9.0







Vizima. Un personaje alto, de largos cabellos blancos, reflexiona junto a la ventana de una de las torres de la ciudad. Abajo, en la oscuridad, una bestia horrible, que alguna vez fuera la grácil Princesa Adda, gruñe, masca y babea, saboreando su momento. Ya decidido, el hombre bebe una poción, un mutágeno que lo ayudará en su tarea. El efecto es inmediato. Siente un torbellino de adrenalina, mientras todo su cuerpo se tensa. Él es Geralt de Rivia, Witcher, el cazador de monstruos. Y está listo.

Pero algo sale mal

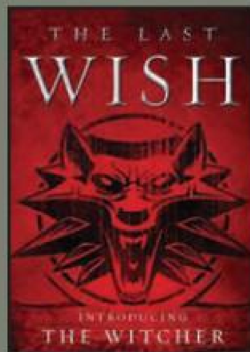
El enfrentamiento es un auténtico baño de sangre. Si bien Adda aparentemente se cura de su aflicción, Geralt queda gravemente herido y pierde la memoria por completo. Tras ese episodio, es transportado a Kaer Morhen, la fortaleza donde creció y se formó en su profesión. Allí se recupera físicamente, pero su amnesia prevalece.

Casi de inmediato, la ciudadela es asaltada por Salamandra, la secta de maleantes liderada por el hechicero Azar Javed, quien exitosamente robó varias fórmulas alquímicas secretas. Geralt, desesperado, se lanza en su persecución. Siguiendo el rastro, llega a las puertas de Vizima, una ciudad en decadencia, con su rey ausente y fuertes conflictos gestándose. Y allí comienza la aventura.

Este juego, basado en la obra de Andrzej Sapkowski (escritor polaco cuyo primer cuento exitoso fue, justamente, The Witcher (1986), que luego se transformó en una serie de cuentos y cinco novelas), es un RPG, aunque no de la línea clásica. No podremos crear a nuestro personaje desde cero. Geralt ya viene con una serie de habilidades predefinidas, tanto en lo respectivo a capacidades físicas como en el manejo de los Signos Mágicos. Sin embargo, a medida que subamos de nivel, podremos configurarlas a nuestro antojo, priorizándolas como mejor nos parezca. Para ello, contamos con un interesante sistema de distribución de puntos –cuyas características varían según nuestro nivel– que se reparten en un árbol de "talentos" asociados a determinados atributos. El manejo es bastante simple, y no es necesario entrar en detalles; pueden



The Last Wish



Si les interesa ampliar la experiencia, compren **The Last Wish** en Amazon (ISBN 978-0316029186), una recopilación que estará a la venta en un par de meses. Contiene cinco de los cuentos de The Witcher, además de otras historias del oscuro universo inventado por este autor polaco nacido en 1948 y reconocido como uno de los escritores europeos de fantasía más importantes.

descubrirlo ustedes mismos. Para su utilización, eso sí, debemos entrar en el modo meditación; algo similar a lo que vimos en los juegos de la saga Elder Scrolls, aunque podemos aprovecharlo para algunas cosas más, como efectuar mezclas alquímicas. Este aspecto del juego es extremadamente útil cuando las papas queman. Se ahorra mucho dinero haciendo pociones propias, cuyos ingredientes podemos recolectar de plantas o monstruos. Algunas, incluso, no están disponibles en los puestos de los comerciantes.

Interacción y variedad... ése es el secreto

Si bien la historia en The Witcher es relativamente lineal, hay varias formas de encarar las situaciones que se van presentando conforme avanzamos. El resultado es sorprendente: charlando con otros gamers, llegamos a la conclusión de que la experiencia que cada uno tuvo con el juego fue marcadamente diferente a la de los demás. En muchas oportunidades, es necesario tomar decisiones que afectan de manera radical las distintas quests.

Otro gran atractivo son las posibilidades de interacción que ofrece. Podemos, en ciertos momentos, distraernos por completo de la línea argumental y, por ejemplo, meternos en una taberna y embriagarnos hasta tambalear como idiotas, participar en peleas a puro golpe de puño por dinero, o apostar en los dados. Y la cosa no termina ahí: de acuerdo a determinadas elecciones que hagamos, podremos acostarnos con varias de las protagonistas de la historia; y si fallamos en ello... siempre están las prostitutas. [N del Ed.: ¡Ridículo!]. Exhibir determinados ítems en el momento adecuado, además, cambia la predisposición de algunos personajes naturalmente reacios. En fin: en este aspecto, The Witcher es uno de los más completos exponentes de su género.

El sistema de combate es otro de los puntos fuertes. Al principio parece un hack n' slash apenas más pulido que Diablo, pero, a medida que se va incrementando la dificultad de los enfrentamientos, verán que va mucho más allá del clic descontrolado. Hay muchos movimientos y vueltas de tuerca por descubrir. Eso sí, a veces se hace presente un bug molesto que hace que el personaje directamente se rehúse a golpear. Esperemos que se resuelva con algún parche.

En definitiva

Los amigos de CD Projekt, desarrolladores del juego, utilizaron una versión muy modificada del Aurora Engine de Bioware, y eso se nota a simple vista. Los gráficos y la estética general son impresionantes. Sonoramente, además, está muy cuidado, tanto en efectos como en la soberbia música. Notamos, sin embargo, que el rendimiento no fue optimizado de manera ecuánime, dado que el juego se arrastra en ciertos capítulos, incluso en PC high end, y los tiempos de carga se hacen excesivos en algunas configuraciones.

En resumen, es el RPG single player del año, mejor que Mass Effect de Xbox 360 (revisado en nuestro número Extra). Creemos que lo descrito (súmenle el hecho de que la campaña dura más de 50 demenciales horas) basta y sobra para que corran a comprarlo. The Witcher es una experiencia que ningún gamer debería perderse.

[i] Federico Brancaccio | Fedehb

Unreal
Tournament III

Como AC/DC: Más de lo mismo, pero siempre con onda

Desarrollador: Epic Games | **Editor:** Midway
Género: FPS | **Lanzamiento:** Noviembre 19, 2007
Jugadores: 1 / 32 jugadores en multiplayer
Req. mínimos: CPU 2.0 GHz, RAM 512 MB, NVIDIA 6200+ o ATI Radeon 9600+, 8 GB en disco, Windows XP SP2, Vista.
Req. recomend.: 2.4 Dual Core, RAM 1 GB, NVIDIA 7800GTX+ o ATI x1300+, 8 GB en disco, Windows XP, Vista.
Web oficial: www.unrealtournament3.com
Plataformas: PC / PS3 / X360

Los gráficos, el diseño de los escenarios, la modalidad Warfare

El singleplayer... apenas un entrenamiento. No hay armas novedosas.

8.5



La pregunta del millón. Esa que seguramente se nos ocurre a todos antes de arrancar con la primera partida de Unreal Tournament III (UT3): ¿Más de lo mismo? ¿La vieja receta reciclada? ¿O el renacimiento de uno de los mejores FPS de la historia?

Según sus desarrolladores, UT3 tomó lo mejor de sus predecesores, simplificó lo que tenía que simplificar, mejoró lo que tenía que mejorar y lo metió todo dentro de un lindo pack para que nosotros lo revisemos hoy... ahora.

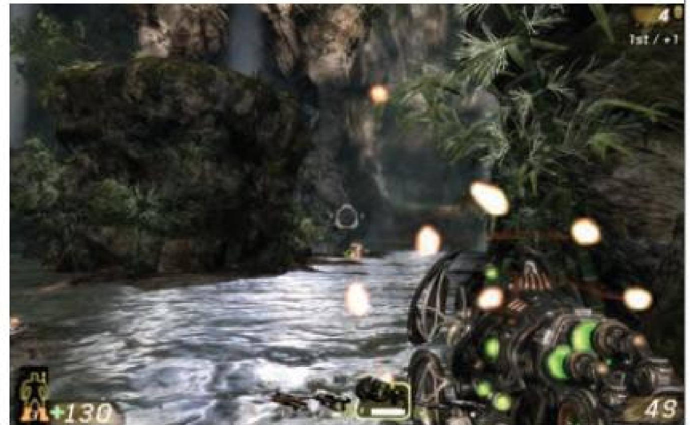
Este es el veredicto:

Evidencia N.° 1: El single player

A ver, estehmm... ¿A quién le interesa el single player en un juego como este? No estamos hablando de un Call of Duty, estamos hablando de un clásico shoot'em up (en castellano: ¡mueran todas, malditas perras del averno!).

Tal vez a nadie, empezando por la gente de Epic.

La sensación que uno tiene cuando avanza por el single es que está jugando al multiplayer con bots, con la ridícula excusa de que, en esta oportunidad, se trata de operaciones militares; todo esto condimentado con clásicos clichés del género FPS (alienígenas despiadados masacraron inocentes humanos, y ahora deberán pagar). No hay mapas exclusivos para el single. Todos se pueden jugar en las partidas online también. Como práctica para el multiplayer está más que bien, e incluye la alegre opción de jugar la campaña single en forma cooperativa vía Internet/LAN con hasta tres amigotes.



Evidencia N.° 2: El multiplayer

Incluye el clásico y bienamado Deathmatch; el Team Deathmatch; el Capture The Flag –sí, ese modo donde te robás la bandera del equipo contrario y sentís que te persiguen barrabravas del año 2173–; el Capture The Flag con vehículos, skate volador incluido, donde la estrategia consiste en usarlos para facilitarnos las cosas a la hora de robar la bandera; todo esto en escenarios más grandes (astuto reglazo en los dedos para la franquicia Tribes).

La quinta modalidad se llama Duel, y son duelos entres dos jugadores mientras el resto les grita: "¡Mi abuela ciega pelea mejor!". Y la sexta se conoce como Warfare: MÁS VEHÍCULOS + ESCENARIOS MÁS GRANDES = ¡MASACRE TOTAL!

Con respecto al Warfare, no es apto para mikos que desean corretear como tontas, defecándose en el trabajo en equipo: aquí hay una base que proteger con su fuente de poder que puede ser destruida. Habrá que conquistar



varias posiciones y hacer volar por los aires el "Power Core" del enemigo. Digamos que tenemos para elegir y divertirnos.

Evidencia N.° 3: Las armas

En este aspecto fue en el que menos se innovó. Todos los viejos invitados concurrieron a la fiesta irreal: la pistola Enforcer, para usar doble; el Bio Rifle, más potente; el Shock Rifle, un clásico que se debilitó contra los vehículos; el Sniper, que ahora deja huella del disparo, así que obliga a moverse; el lacerante Flak Cannon, casi igual que siempre; el Link; el Stinger; el glorioso Rocket Launcher; la ballesta antitanque AVRiL; y no olvidemos la más bizarra de todas: el Redeemer (alta bombucha nuclear teledirigida). Se toquetearon las armas como para balancearlas un poquito, y eso es todo, amigos. Suficientes como para abrir una carnicería en el barrio.

Evidencia N.° 4: Jugabilidad + detalles

Unreal, a diferencia de Quake, siempre fue un poco menos "frenético". Aún conserva esa característica, pero comparado con los últimos FPS salidos durante estos meses (Crysis, Call of Duty 4, etc.) es, evidentemente, más rápido, lo cual celebramos, porque la cosa se estaba poniendo un poco lenta, y de seguir la corriente, UT perdería ese atributo que lo transformó en un clásico.

Los gráficos son amor puro, inolvidable amor. Se puede personalizar el aspecto de nuestro avatar, y sus texturas y animaciones realmente se la bancan. UT3 representa el último Unreal Engine 3.0 (¿vieron Gears of War? ¡Es el mismo motor!). Se ve impresionante; aunque para apreciarlos en su totalidad, es necesaria una máquina de hombres. Por suerte los gráficos son escalables y funcionan bien en PC que no son tan modernas, así que nos podemos divertir igual. [N. del Ed.: La versión de PS3 debería estar a la venta cuando lean esta review, y la de X360 tiene fecha para abril-junio de 2008.].

Los mapas están más que bien. Tienen estructuras circulares para correr como demente y no quedar encerrado, y hay portales locos para pasar de un lado a otro, como debe ser. Además, incluye opciones para crear mods y un hiper poderoso editor. Sólo hay que sentarse a esperar, la comunidad hará su magia.

[i] Rodrigo Peláez | Rolo

EL EFECTO AGEIA

Los desarrolladores de las placas AGEIA PhysX han lanzado en su website un mod para UT3 que permite (de contar con una placa de última generación, PREFERENTEMENTE una AGEIA PhysX, claro) otro nivel de interactividad con el juego: destrucción de los escenarios (techos, paredes, pasillos) –tanto en single como en multi, lo que afecta las estrategias de la partida– y, lo mejor de todo, ¡un tornado asesino que destruye todo a su paso y desvía la trayectoria de las balas! Vean el tornado loco en www.ageia.com/physx/ut3.html



La PC navideña

Atención, mujeres

Sepan qué regalar a un gamer de ley



Otro año nos pasó por encima, y ya es hora de ver qué tan capaces fuimos de desplumar abuelos, tíos y padres para juntar cada una de las rupias necesarias para darnos el gustazo navideño de una PC nueva. En nuestra guía, podrán encontrar los componentes necesarios de acuerdo a cuánto dinero tengan en el chanchito.

Procesador

Un irrompible siempre busca la performance suprema, pero lógicamente no podemos pagarla. Ya no recomendamos nada que no tenga "dos cabezas", así que nuestra selección empieza con un AMD Athlon x2 4200+ (US$100), uno de los procesadores Dual Core más baratos del momento. Si subimos un poco la barra de rendimiento, podremos apuntar a un Intel Core 2 Duo E4400 (US$165), que, gracias a la magia del overclock, podremos hacer rendir como alguno de sus hermanos mayores. Y, más arriba, tenemos al Intel Core 2 Duo E6750 (US$260). Claro que, si dos cabezas no alcanzan, podemos recurrir a cuatro con el Intel Core 2 Quad Q6600 (US$380), pero está claro que es una alternativa para unos pocos desquiciados.





Memoria

Gracias a Windows Vista, la memoria se ha convertido en un bien imprescindible. Por más que estemos cortos de dinero, no podemos tener menos de 1 GB en nuestro sistema; aunque sugerimos, enfáticamente, que 2 GB sea su selección para estar a cubierto por un tiempo. Dentro de ello, podremos optar por dos bancos de 1 GB DDR2-667 de la firma Supertalent (US$80 el par); o bien escalar un poco más con otro Kit Supertalent, pero esta vez DDR2-800 (US$100 el par); y si queremos la máxima performance posible, las OCZ Platinum DDR2-800 4-4-4-8 (US$140 el kit) proveen los mejores timings para ambas plataformas.

Motherboard

Es una elección difícil, porque cada uno tiene su marca preferida. Comenzando por la baja gama de AMD, pueden apuntar a un Biostar Tforce 7050 (US$100), que tiene un muy buen rendimiento y un potencial de overclock muy interesante; o bien al Gigabyte MA69VM-S2 (US$95), que posee el nuevo chipset AMD690G con video integrado (en caso de que no puedan pagar una VGA). Un escalón arriba, está el MSI K9N SLI Platinum (US$180) con dual lan, 6 SATA, HD-Audio y mucho más.

En el rubro Intel, las opciones tienen que estar basadas en el chipset P35 o similares, para preservar la inversión gracias al soporte FSB1333 y 45nm para Penryn: el MSI P35 NEO-F (US$140) o el ASUS P5K (US$155), aunque ambos carecen de RAID. Si queremos performance suprema, deberemos apuntar a un ECS PN2-SLI+ (US$300), o bien a un ABIT IP35-PRO (US$290), este último revisado en nuestro primer número.



Almacenamiento

Cuanto más grande, mejor; aunque podríamos usar algunos trucos, como RAID0 de discos, para empujar el rendimiento de nuestro sistema. En ese caso, apuntaríamos a dos discos Western Digital de 160 GB (US$70 cada uno), o Seagate Barracuda 7200 160 GB (US$82 cada uno), y luego instalar un disco adicional para almacenar toda nuestra basura. Un buen modelo para esto podría ser el Western Digital WD5000AAKS de 500 GB (US$180); y si 500 GB no nos alcanzan, tenemos el Hitachi Desktar 7k10000 de 1 TB (US$398), que hará que nuestra PC sea un basurero digital gigantesco lleno de amor (ustedes saben de qué hablamos).

Video

Este es un apartado sensible, porque siempre queremos fichinear como posesos hasta que salga el sol. El problema es que la mayoría no podemos pagar un poder gráfico tan grande como para jugar Crysis en 1600 x 1200 con todo al palo; no hasta dentro de un año. ¡Así que veamos lo que podemos conseguir sin sufrir tanto! En la gama baja, tendríamos que apuntar a una Sapphire Radeon 2600XT (US$150) o una MSI NX8600GT OC (US$175), como para poder empujar algunos píxeles y no morir en el intento. Si vamos al rango medianito, podemos apuntar a una novísima Radeon HD3850 (US$240 aproximadamente al cierre), que en los benchmarks aplasta a cualquier 2600 u 8600 que le interpongan en su camino; e incluso, si hacemos Crossfire (con algún Intel P35), podremos hacerle el aguante a una 8800GTX por menos plata. Por ese precio, NVIDIA hoy tiene la 8600GTS (US$260); pero a la HD 3850 no le hace sombra.

Si vamos al Mid-High End, las opciones recaen en la ATI Radeon HD 3870 (aproximadamente US$290 al cierre), la nueva opción de AMD/ATI para olvidar el fiasco de la 2900XT. Del lado de NVIDIA, la alternativa es unánime: Asus GeForce 8800GT 512MB (US$375), que, si bien tiene un precio un tanto elevado, en todas las pruebas ha demostrado una contundencia apabullante, a tal punto que pone en jaque a toda la línea 8800 de NVIDIA. De hecho, cualquier otra opción, como la 8800 GTX 768 o la Ultra, queda descartada, porque es mucho más redituable comprar dos 8800GT y hacer un bonito SLI con algún motherboard con chipset NVIDIA.







Fuentes

Una PC de cualquier tipo tiene que tener un poco de "juguito" que la alimente. Para eso necesitamos fuentes más o menos poderosas. Podríamos empezar por una Topower 420W (US$82) para un sistema de bajo a medio rango, pero si queremos poner una VGA poderosa u overclockear nuestra PC, deberíamos pensar en algo más contundente, como una Powercooler 500W (US$90) o una Satellite 600W (US$100). Si necesitan algo todavía más potente, ya sea porque van a usar un Quad Core overclockeado o un sistema SLI, pueden



comprar una Silverstone 750W (US$300), una bestia que tiene más de 50 amperes en su línea de 12V.

Gadgets

No, no estamos hablando de ese simpático inspector que veíamos por la TV cuando éramos mikos, sino de esos juguetes que podemos ponerle a nuestra PC para tener una Navidad feliz.

Uno podría ser el Logitech Cordless Rumblepad 2 (US$45), revisado en este número. Si somos fanáticos de los fichines de autos, podemos ir por un Genius Twin Wheel (US$70), que tiene pedalera, force feedback y hasta un pad integrado en el volante. O el Logitech MOMO Racing (US$125), que agrega una selectora secuencial de cambios. El súmmum de la felicidad es el Logitech G25 Racing Wheel (US$375), que tiene caja de seis marchas con reversa, volante de cuero y mucho lujo que deberemos estar dispuestos a pagar.



También hay parlantes para mejorar nuestra experiencia frente a la PC. Un ejemplo lindo es el Feather MV-216 (US$70), un sistema 2.1 de parlantes de madera con una potencia real de 40W y control remoto infrarrojo. Si queremos picor en 5.1, con monstruos respirándonos en la nuca, tenemos el Edifier X750 (US$145), que provee 65W RMS de alegría.

Sabemos que algunos de ustedes tienen vecinos molestos, vecinos a los cuales les gustaría volarles la peluca con algún disco compacto a todo vapor o alguna escena de Star Wars. Para este caso tienen el Logitech Z-5300 (US$299), un sistema 5.1 im-pre-sio-nan-te que está certificado con THX de LucaArts y que pone la friolera de 280W RMS de potencia en sus oídos. Sólo pensar en ciertos vecinos tapándose con la almohada hace que se nos caiga la baba.

Si, en cambio, somos mikos considerados y no queremos asustar a los vecinos con el Jericho a altas horas de la madrugada, podemos usar auriculares. Los Sennheiser PX-100 (US$60) son auriculares abiertos, y no sólo los podemos usar con la PC, sino que también son tan discretos como para salir a la calle. Algo más grosso de la misma empresa son los Sennheiser HD-280 (US$150) de la línea High-End, unos auriculares cerrados que suenan de la hostia. Si no podemos gastar tanto dinero, hay unos Philips SHP2500 (US$30) que son cerrados, tienen control de volumen y un cable de seis metros de largo para usarlos con la tele.

Esperamos que esta guía navideña despeje algunas dudas fundamentales, en especial a nuestras hermanas, novias, esposas y madres que no sabían qué regalarnos (chicas, pónganse de acuerdo así no nos regalan repetido). Como podrán apreciar, no incluimos algunas cosas como teclados, ratones ni gabinetes, porque generalmente son periféricos que se eligen por cuestión de gustos y presupuesto. Son el equivalente a cuando te regalan calzones o perfume. No es serio.

Por último, queremos aclarar que los precios son aproximados al momento del cierre de la revista, ya que muchas veces los argentinos hacemos la "gran navidad" y desviamos el precio de las cosas hacia arriba, cuando, en otras partes del mundo, los bajan para poder vender más. Irrompibles les desea suerte en la compra y una Feliz Navidad.



Logitech
Cordless Rumblepad 2



Si William Wallace tuviera este pad, gritaría: "Freedooooom!"



Los pads siempre fueron asociados a consolas de videojuegos; sin embargo, estos pequeños periféricos también están disponibles para nuestras PC. Intentar jugar PES 2008 con el teclado puede ser una práctica frustrante. El uso de al menos seis teclas para jugar, sumadas a las cuatro direccionales, hace que los dedos queden retorcidos por el esfuerzo. Migrar a un pad es una experiencia sumamente feliz: ¡Uno se vuelve más veloz, preciso y letal en el área!

Logitech es una de las compañías más reconocidas en el rubro de los periféricos. Producen pads, joysticks, mouses, teclados, y la lista sigue. Y no sólo para PC, sino que también cubren a la PS2, PS3 y X360. En esta ocasión, nos prestaron un Cordless Rumblepad 2. Como su nombre lo indica, es un pad inalámbrico que ofrece extrema libertad. En el packaging tenemos el sensor del pad –que va en cualquier puerto USB–, el pad y hasta dos pilas tamaño AA. Este es el único punto flojo, ya que el tamaño de las pilas lo hace un poco pesado y puede llegar a fatigar después de varias horas de juego.

El resto del pad es perfecto: su textura gomosa y porosa provee un grip excelente y no hace transpirar las manos. Si tuviéramos que darle una descripción, deberíamos decir: "suave pero sensible", ya que sus dos controladores analógicos son una delicia en su desplazamiento, y no por ello pierden sensibilidad. Como si fuera poco, tiene vibración; si el juego soporta esta característica, podremos sentir el impacto de un choque a 200 km/h.

Tenemos un total de diez botones: seis en el frente y cuatro en el dorso del pad. Todos estos botones son programables desde cualquier juego. Una opción es instalar el Logitech Profiler, que posee perfiles preestablecidos para los juegos más calientes del momento, como FIFA 08, NFL 08, etcétera.

Concluyendo, por US$ 45, en nuestras pampas tendremos un hermoso pad de juegos, con una respuesta realmente veloz y una sensibilidad con la que no todos cuentan. Gracias a él, algunos van a sentir que renace el gusto por los fichines de fútbol.

[i] Pablo Salaberri | Pablitus

* Agradecemos a Deborah Rosanó de IMS Marketing, por su gestión ante Logitech.

Diego Ruiz

El Sarmiento de los fichines



Diego Ruiz, fuzzylogic para los amigos del foro Irrompibles, es una eminencia en la industria nacional. Es cierto que no se puede jactar de haber hecho juegos de alto perfil, pero es un elemento clave en esta pequeña comunidad de desarrolladores argentinos. ¿Por qué? El tipo es un educador, el mentor de la nueva camada de programadores argentinos. ¡Es el Sarmiento de los fichines!

En su amplio currículo, y con apenas 32 años, Diego ha escrito dos libros de la mano de la editorial MP, C++ Programación Orientada a Objetos y C#: La Guía Total del Programador. El primero, de lectura obligada para todo aquel que quiera introducirse en esto de escribir líneas de código. Además, dio clases en el instituto Image Campus hasta convertirse en Director de la Carrera. Ahora es él quien guía a los párvulos ilusionados con vivir de la creación de videojuegos. ¿Algo más? Sí, fue ayudante de cátedra en la UTN, en la materia Inteligencia Artificial (nada menos); escribió artículos para la revista .code y mantiene un blog (www.fuzzygamedev.com) donde sube tutoriales de programación para los más necesitados. Durante 2003, Diego trabajó haciendo juegos web para el sitio de Cartoon Network. Actualmente se desempeña en Gameloft, en el área de Creaciones Originales.

Sí, el flaco es un grosso. Y, como el grosso que es, no pudimos menos que entrevistarlo para que nos dé su visión sobre el estado actual de la industria argentina.

Como director de carrera y profesor de Image Campus, ¿qué creés que necesitan las nuevas generaciones de programadores para ser competitivos en la industria nacional e internacional de videojuegos?

En primer lugar, quisiera destacar que la industria nacional y la internacional poseen diferencias, actualmente muy significativas. Mientras que en la Argentina la mayor parte de las empresas de videojuegos centran sus desarrollos en advergames y dispositivos móviles, en otros países se encuentran desarrollando juegos para Xbox 360, PS3 y demás consolas. Naturalmente, los perfiles requeridos en ambos casos comparten cosas en común, pero también difieren en muchos aspectos. Las empresas locales buscan principalmente programadores Flash y Java, y en menor medida otros lenguajes como C/C++. Mientras que, afuera, se requieren principalmente programadores C/C++ que dominen la programación multithreading (dado los múltiples cores de que disponen las consolas actuales), programación de bajo nivel, conocimientos sólidos de shaders y optimizaciones de GPU. Sabemos que estas necesidades llegarán a nuestro país tarde o temprano, y es necesario ir preparando el terreno para ello. Por esa razón, la idea no es crear programadores Flash, sino programadores con bases teóricas sólidas que no estén atados a una única tecnología. Luego, los temas más avanzados irán ganando terreno sobre otros a medida que nuestra industria vaya evolucionando en dicha dirección.





¿Cómo ves la industria de videojuegos en la Argentina?

Es muy alentador ver cómo crece nuestra industria año tras año. No sólo en cantidad de empresas, sino en calidad de desarrollos. Recuerdo que hace casi 5 años mis alumnos me preguntaban si era posible vivir desarrollando juegos en nuestro país. Lo que yo contestaba en aquella ocasión era más bien una expresión de deseo llena de optimismo. Afortunadamente, hoy es una realidad concreta.

¿Que le falta para pegar el gran salto?

Para que sea posible desarrollar juegos AAA para consolas tipo PS3 y Xbox 360, todavía nos falta bastante. El problema no es cuestión de emprendimientos heroicos o ideas de juegos fabulosas. El tema es armar un grupo de profesionales que pueda ser mantenido a largo plazo. Con profesionales me refiero a gente idónea en su puesto que sepa trabajar en equipo, que –en el caso de los programadores– ya hayan trabajado en proyectos de software relativamente complejos (además de juegos); y con largo plazo quiero decir no menos de 24 meses. Para un juego AAA, el grupo no podría ser menor a 20 o 30 personas. Juntar todos estos requerimientos no es sencillo, por diversas razones. Nuestro país, durante muchos años, no se enfocó en la creación de software, ni de nada, en realidad. Esto no generó el clima propicio para que hoy estemos encarando proyectos tan complejos.

¿En qué nos distinguimos del resto de los países?

Creo que como argentinos tenemos rasgos que nos ayudan por un lado y nos perjudican por el otro. Aquí hay profesionales con mucho talento en diversas áreas, pero no nos caracteriza la constancia ni el respeto riguroso por procesos especificados. Lo cual, a largo plazo, genera inconvenientes en la construcción de software complejo, como lo es un juego AAA. Generalmente, es mucho más útil una persona buena aunque no brillante, pero que se apegue a las normas, a un genio que trate de hacer siempre todo a su manera desestimando metodologías y buenas prácticas. Eso es algo en lo que, en general, todavía debemos mejorar.

¿No creés que si seguimos en el camino de los juegos web, advergaming y juegos para celular podemos estancarnos para siempre en el "chiquitaje"?

Considero que crear advergames y juegos para dispositivos móviles puede servir de algún modo como preparación para desarrollos de otro calibre. Debe existir una evolución y una profesionalización gradual para ocupar otras plataformas. A partir de proyectos finalizados y exitosos, algunas empresas encararán otros más complejos y atacarán otros nichos (como el de juegos para Xbox Live Arcade, Nintendo Wii y Nintendo DS, para empezar). Esta es una decisión que ya ha tomado alguno de los estudios más importantes.

Ah, pero si creían que Diego es un ratón de biblioteca, se equivocan. Además de múltiples juegos web y para celulares en los que ha participado, se encuentra en pleno desarrollo de Hack'n'Conquer (título provisorio) junto con Julián Callens (autor de Morbo y Tomá Guacho).

Contanos un poco más sobre Hack'n'Conquer.

Es un juego de estrategia orientada al combate (no posee recolección de recursos ni creación de edificaciones). Es sencillo, de fast-pacing dirigido al público casual más avanzado (o a aquel jugador casual que ya se cansó de jugar una y otra vez al mismo juego de puzzle re-skineado). Un desarrollo coherente con el tiempo con el que contamos quienes estamos involucrados en él. Tenemos como objetivo publicarlo en formato electrónico y utilizarlo como indicador de lo que podemos esperar de ese mercado. Planeamos que el desarrollo de una primera beta no exceda los cuatro meses.

Última pregunta. ¿Alguna vez algún alumno te regaló una manzana?

No.

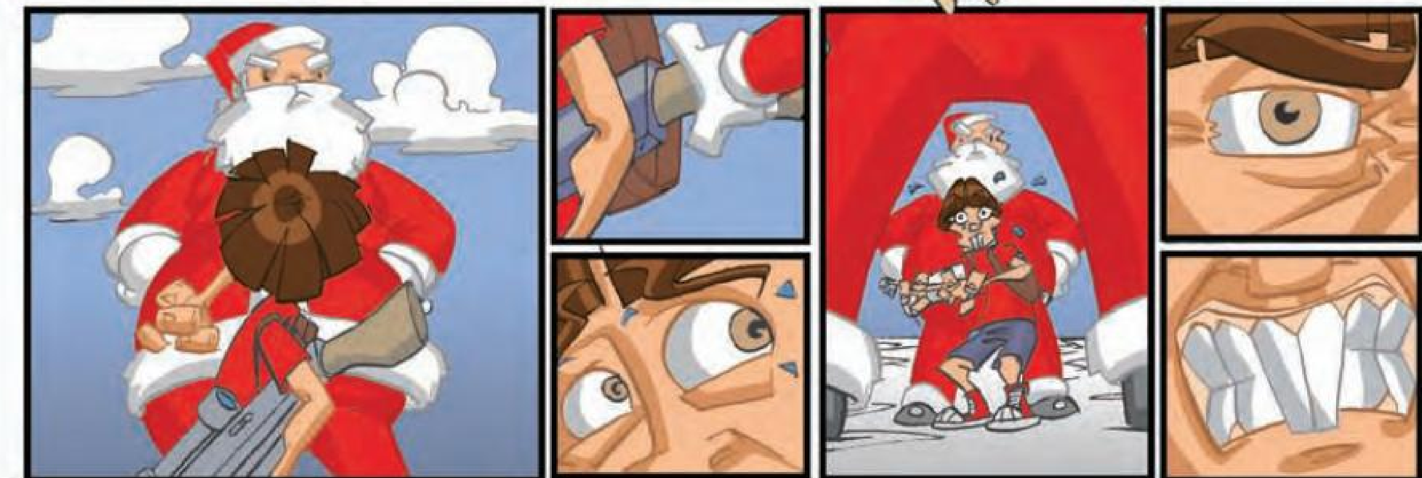
Y es así la cosa. Los alumnos de Diego serán la promesa del futuro, pero son unos miserables. Ahhh, ¡esta juventud perdida!

Maximiliano Ferzzola | MadMax


SCULLY... ESTUVE REVISANDO LOS VIEJOS ARCHIVOS X... ALGUNOS QUE OCURRIERON EN ARGENTINA SON REALMENTE MEMORABLES
SEGURO, CÓMO OLVIDARSE DEL EXTRAÑO CASO DEL HIPOPÓTAMO MUTANTE DEL ZOO QUE CANTA TANGOS DE ROBERTO GOYENECHE.
SI ESE FUE HORRIBLE... PERO TODAVÍA PEOR FUE AQUEL CASO... "EL ASESINO DE SANTA CLAUS"
ERA SOBRE UN TIPO, UN CHIFLADO LLAMADO CHARLIE, TENÍA UNA FOBIA Y ODIO A LA IMAGEN DE SANTA CLAUS DESDE PEQUEÑO. SI, SANTA CLAUS, ¿PUEDES CREERLO?
11 de Diciembre 200
California - EEUU
EL TEMA ES QUE UN DÍA, POR NO HABER RECIBIDO UN VIDEOJUEGO QUE PIDIÓ PARA NAVIDAD, VIAJÓ HASTA EL POLO NORTE ARMADO PARA ASESINAR A ESE POBRE VIEJO...
LO SUCEDIDO FUE PUBLICADO EN UNA REVISTA DE ARGENTINA LLAMADA XTREME PC, EN DICIEMBRE DEL 2001
AL FINAL DE LA NOTA A MODO DE JUEGO MACABRO SE PEDÍA A LOS LECTORES DE LA REVISTA QUE MANDEN CARTAS Y DECIDAN SI ESE TAL CHARLIE ASESINARÍA AL VIEJO SANTA O NO
AHA... ¿Y CÓMO TERMINÓ LA HISTORIA? ¿MATÓ CHARLIE A SANTA O NO?
EL FINAL DE LA HISTORIA NUNCA FUE PUBLICADO. AGENTES DEL FBI SE ENCARGARON DE ENCERRAR AL QUE ROBÓ NUESTRA INFORMACION, UN TAL DURGAN A. NALLAR.
HMMM... ESTO FUE LO QUE PASÓ...


FOR SANTA


ZOOP
KATRASH!!




BOOM!
TROK!






WHAM!


BLAM!


TROCK
WHAM
BAM!
TROK








..¿Y ASÍ FUE COMO CHARLIE DESCUBRIÓ QUE LA REALIDAD NO ERA COMO ÉL CREÍA?
EHMM... SÍ


UFFF... SI NO EMPIEZAN A MEJORAR LOS GUIONISTAS DE ESTA SERIE, VOY A TENER QUE VOLVER A TRABAJAR PARA LAS REVISTAS.
¿SERIE?...

Irrompibles vs. Team Fortress 2

La noche que descubrimos que existía el screenshotplayer



Reconozcámoslo. Rolo es siempre el blanco de mi artillería verbal. Es como ese cartón de los polígonos de tiro donde descargo todo el poder de fuego de mi prosa. Mi compañero y enemigo de armas luce, en cada entrega de Irrompibles, la misma falta de habilidad que lo convierte en objeto de mis burlas, a pesar de jactarse de ser el mejor jugador. E l que alguna vez fuera una aceitada máquina de guerra, es hoy un aceitoso cañoncito sin relleno. Un barquillo, podría decirse, pero los barquillos aún tienen éxito en las playas durante el verano, y Rolo desconoce el significado de esa palabra. Tan blando se tornó su juego, que me recordaba a esas divas fofas que nadie quiere en sus espectáculos y que terminan de jurado en los programas de Tinelli.

Afortunadamente, siempre aparece en la farándula una nueva vieja fofa capaz de destronar a la anterior.

El camino a la Victoria Oneto

La propuesta del staff de jugar al Team Fortress 2 fue temerariamente consentida por todos, hombres de verdad que amamos la Caja Naranja de Half-Life 2. Configuramos torpemente los equipos a medida que fuimos entrando. El destino quiso que compartiéramos el mismo escuadrón (o quizás fuera el propio Rolo, para no soportar ser mi geisha virtual una vez más) y que ShadBox, bajo el pseudónimo de mi gato Viernes (esto es lo que pasa cuando uno visita esos sitios chanchos llenos de felinos pagos), completara la trilogía. Del otro lado quedaron Fonsi, Pablitus y Dióxido.

Recibimos casi tanto amor como el que repartimos, mientras probamos las distintas clases de soldado hasta llegar a la combinación perfecta. Cada partida de TF2 es como una de cartitas de rol: hay que saber configurar muy bien el mazo para llegar a la victoria. En nuestro caso, Victoria Onetto, porque nuestra victoria estuvo buenísima.

Shad y yo nos calzamos al gordo, y con su ametralladora les dimos mamila, mientras Rolo nos secundaba como médico y pegaba curitas en nuestras heridas. Tan perfecto fue el combate que salimos airosos sólo con un par de arañazos (Dióxido se viste de mujer y olvidó quitarse las uñas postizas, por eso le dicen Facundo Araña). Los amamos con nuestro plomo una y otra vez, hasta que ellos igualaron nuestra formación. Ahí se nos puso difícil, pero mi equipo era realmente bueno. Si yo caía apretando los dientes por atrapar plomo con la cola, uno de mis temerarios compañeros (odio decirlo, pero esto también incluye al blandito de Rolo) se las arreglaba para escurrirse con la victoria (Onetto). Me orinaba de la emoción como un caniche que corre desesperado al encuentro de su dueño. Pero toda esta alegría estaba a punto de terminar...

Screenshotplayer mode on, y la nueva vieja fofa

Y sí, entró Pierru al server. Tarde y lento, como siempre. Por fortuna para nosotros, el fenicio anal cayó en el equipo contrario y, por desgracia para todos, trayendo consigo a ese odioso enemigo invisible, el lag. A partir de ese momento fue imposible pegarle a algo, y el ping de to-

Pueden ver la versión de Rolo de esta misma aventura en nuestra Edición Extra #1

dos trepó meteóricamente, como la inflación argentina. El multiplayer mutó en el screenshotplayer, y el juego parecía visto por el objetivo de una cámara Polaroid. El problema tenía un nickname, y era Pierru. Este mercachifle capaz de desplumar el bolsillo de cualquiera es incapaz de invertir en una máquina o conexión decente. Toda esta avaricia que lo convierte en un jugador lento y fofo hizo fotosíntesis en el servidor. No tardó en llover el rosario de insultos e improperios que lo tuvieron como protagonista a él y a sus ancestros. En un heroico acto por salvar a Pierru de una turba enardecida, Dióxido se desconectó con la esperanza de llevarse al lag con él, y lo logró. Esta actitud lo transformó en el prócer de la noche. Gracias a su temeraria decisión, se confirmó que el equipo contrario había sido



"desgraciado" (porque era todo lo contrario de agraciado) con la presencia de Pierru.

Este monigote caprichoso intentó lo de siempre: beneficiarse. Contra los insultos de sus compañeros, se acobachaba con el sniper a la pesca de algún frag, mientras sus compañeros eran masacrados. Al tiempo que Fonsi masticaba nuestros proyectiles y le metíamos el bazooka a Pablitus en el ukelele, Pierru puteaba y se desconectaba. Fue entonces cuando descubrimos el sistema Anti-Pierrus de este fichín: si estás quieto por 10 segundos te kickea. Finalmente, entendió que había que moverse y corrió como un adolescente empastillado en una fiesta rave. Correteaba enloquecido y sin sentido mientras todos trataban de hacerlo entrar en razón.

Harto de este patético cuadro, sus compañeros lo abandonaron con excusas baratas (bueno, no tan baratas en estos días de inflación), y Shad se "autodesgració" pasándose de equipo.

Rolo y yo nos cansamos de robar checkpoints mientras Pierru corría tratando de encontrarnos. Cuando lo cocíamos a balazos, Pierru repetía una y otra vez "go", porque alguna vez le dijimos que esa era la palabra mágica para arrancar la partida. Según Shad, Pierru no había entendido el juego. Según Rolo, Pierru es... Pierru. Para mí, Pierru había destronado a Rolo: aquella noche se había transformado en la nueva diva vieja y fofa que aspiraba con muchas posibilidades a integrar el panel del jurado de Tinelli.

[i] Sebatián Di Nardo | Moki

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Escríbannos para dejarnos ideas geniales, críticas constructivas, pedidos imposibles y reflexiones de inodoro. Entre las cartas publicadas aquí, sortearemos el original de un precioso fichín cargado de amor.

¡NO SABEN LA SORPRESA que me llevé cuando leí "Irrompibles" tras el vidrio del puesto de canillita de la estación de Flores! No, no es que viva en Flores, pero justo andaba por ahí. Al leer el título y ver la imagen de la tapa, inmediatamente, o mejor dicho, instintivamente, dije: "¡XPC!".

Pero después me dije: "¡No, imposible!". Miré un poco más y vi que era de octubre, pero por dentro yo mismo me quería convencer de que era un chiste o algo raro, y esperé encontrarme con que la fecha fuera de 2003 o por ahí; pero no, era de este año.

Por impulso y convicción la compré y rápidamente le saqué el nylon que la envolvía. A brí, salté directamente a la sección del editorial y, cuando confirmé mi sospecha, ¡casi me caigo redondo a las vías!

Pero luego, una vez que volví en mí, me quedó una duda picando, pues claro, en mi morral tenía el último número de Loaded (imagino que la conocen) que no había aun terminado de leer. Y me dije que, si Loaded afirma estar integrada por ex XPC (pensé que la legión seguía firme y unida), y ahora me encuentro con este número de Irrompibles –que también son XPC–, ya mismo tengo que mandarle un mail a ambas partes, porque no me puedo quedar con la duda de qué es lo que carajo pasa. Pero al margen de eso, y espero que me contesten, quiero que sepan que se consiguieron un cliente fijo todos los meses. La verdad es como que volví a sentir esa sensación de increíble alegría que sentí al ver el primer número de GAMER+. Espero que esto no se pinche. Yo creo que tienen todo lo que necesitan para que esto no vuelva a suceder, pero, por una cuestión de chusmerío a lo Rial, me sería bueno saber qué relación hay entre XPC, Loaded e Irrompibles.

La verdad se necesitaba una revista así. Esto no quita que deje de comprar Loaded. ¡Pero bueno, gastaré unos mangos más y tendré las dos versiones del feed de XPC al menos!

¡Un saludo! ¡No me den más sustos, chicos, eh! Nada de que se deje de hacer la revista ni nada de eso, ¡por favor! La página es excelente, qué raro que no la conociera de antemano. Los artículos y entrevistas sobre el diseño de videogames y la industria nacional son buenísimos; espero que nunca falten en sus próximas ediciones, y aplaudo hasta que me salgan callos lo de los coleccionables. ¡Simplemente impresionante!

// **Damián Fernández**

Damián, y a todos los que nos consultan lo mismo, gracias por tus palabras, ¡y bienvenido! El equipo que hace Irrompibles –el 90%, para ser correctos–, hizo XPC hasta su número 51 (principios de 2001... algo así). Desde entonces, hemos estado trabajando para México y en nuestro sitio. Nosotros también estamos muy felices de "volver" con una revista hecha para nuestra gente. ¿Vamos a durar? ¡Claro que sí! Y si no, caeremos peleando.

¡HOLA! SOY FEDERICO, fiel seguidor de Irrompibles, a quienes conocí con alegror en Xtreme PC, que desgraciadamente dejó de llegar a mi localidad poco antes de su desaparición definitiva. Ahora quiero conseguir ejemplares de su revista... pero aquí no llega, ¡y no quiero quedarme sin la mía! Vivo en la localidad de Chivilcoy, Bs. As. ¿Hay alguna forma de que se me pueda enviar un ejemplar contra reembolso o por medio de transferencia bancaria? Espero puedan ayudarme. ¡Gracias! // **Federico C. Alzamora**

Federico, y de nuevo, a todos los que nos preguntan sobre el tema de la distribución: Estamos siguiendo los pasos necesarios, algo lentos, por el fin de año, para establecer un sistema de suscripción. Pronto tendremos novedades. ¡Muchas gracias por la paciencia!

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martin Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano Ferzzola

REDACCIÓN
Federico Brancaccio, Fernando Coun, Alfonso Gallo, Pedro Hegoburu, Rodolfo Laborde, Mario Marincovich, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Franco Rivero, Lenadro Venturini, Constanza Villanueva

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

RELACIONES PÚBLICAS / VENTAS
Mariano Sanjiao / Tel. (+5411) 4903-4558
Rodrigo Peláez / Tel. (+5411) 5957-7057

AGRADECIMIENTOS
+LagFiles, Andrés Urtubey, Ismael Briasco (Psicofxp.com), Logitech, Microbyte, Aníbal Menezes (Image Campus), Esteban Sciacca (Microsoft), Jorgelina Pecina (Gameloft), Deborah Rosanó (IMS Marketing), Diego Ruiz, Pablo Toscano (Ubisoft)

[IRROMPIBLES] #3 es una publicación de Domus Editora – Yerúa 4955, Dpto. 11 – Capital Federal – domus@domuseditora.com.ar – www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar – www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAPSA. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.

ISSN 1851-3387

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar